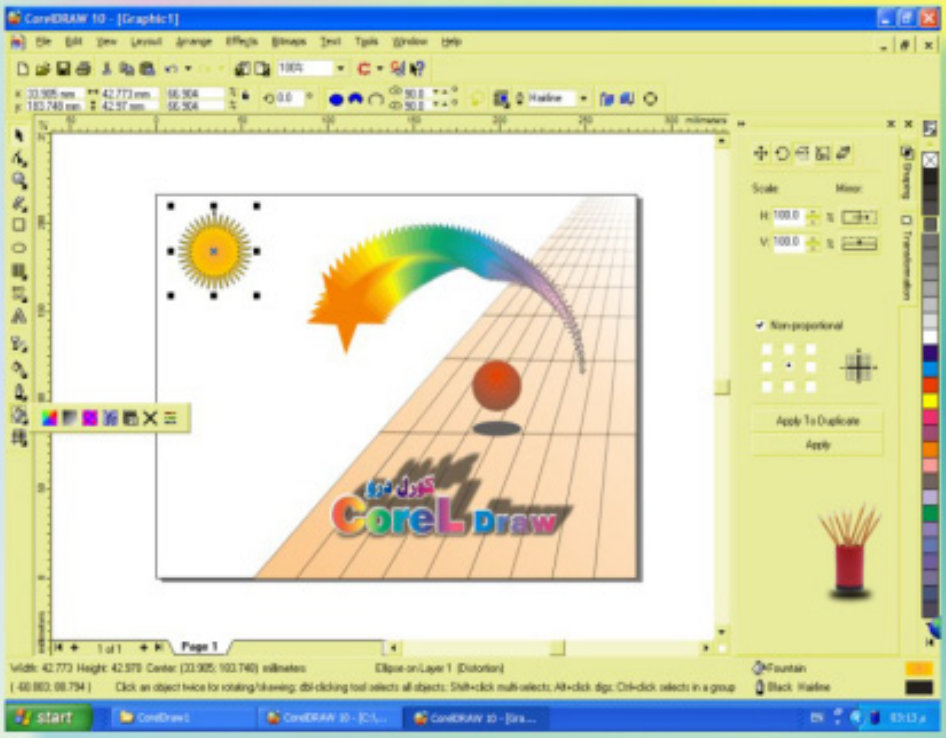
سلسلة كتب بدون معلم

كورل درو

CoreL DRAW

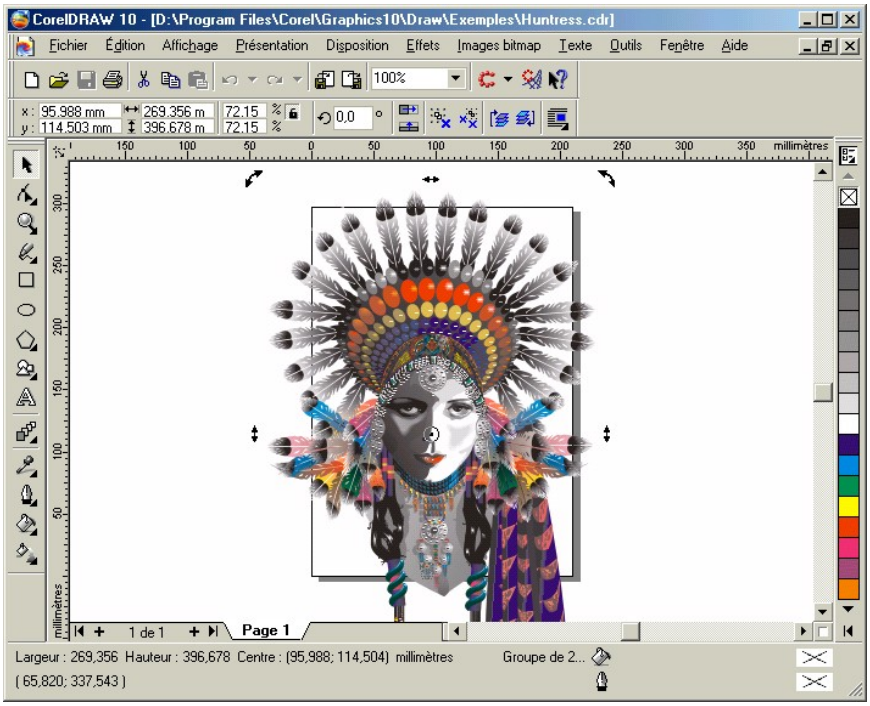


كن في المقدمة وابق دائماً في المقدمة مع
أكثر البرامج استخداماً في مجال الرسم والتصميم

د./ حازم فلاح سكيك
جامعة الأزهر - غزة

الفصل الأول

كـورل درو CorelDraw



تعلم الرسم والتصميم باستخدام برنامج كورل درو بأسلوب شيق وجديد

إعداد

د./ حازم فلاح سكيك

جامعة الأزهر- غزة

سبتمبر 2002

www.hazemsakeek.com

The Series of Books "Without Teacher"
Draw and Design using Corel Draw
First Edition, 2002.
All Rights Reserved. No part of this book may be reproduced, stored in a retrieval system, or transmitted, in any form or by any means, electronic, mechanical, photocopying, recording or otherwise, without the prior permission of the publisher.

سلسلة كتب الكمبيوتر "بدون معلم"

الرسم والتصميم باستخدام برنامج كورل درو

الطبعة الأولى، 2002.

جميع حقوق الطبع محفوظة. غير مسموح بطبع أي جزء من أجزاء هذا الكتاب، أو خزنه في أي نظام لخزن المعلومات واسترجاعها، أو نقله على أية هيئة أو بأية وسيلة سواء كانت إلكترونية أو شرائط ممغنطة أو ميكانيكية، أو استنساخاً أو تسجيلاً أو غيرها إلا بإذن كتابي من صاحب حق الطبع.

د./حازم فلاح سكيك

مقدمـــــــة

في عصرنا اليوم –عصر التقدم التكنولوجي- أصبح استخدام الكمبيوتر من الضروريات التي لا يمكن الاستغناء عنها لا سيما وأن استخدام الكمبيوتر أصبح مشوقاً وفي متناول الجميع. ومع تطور البرامج التطبيقية في مختلف المجالات كبرامج معالجة الكلمات وبرامج الجداول الإلكترونية وقواعد البيانات، فإن برامج الرسم والتصميم جعلت من استخدام الكمبيوتر متعة خاصة لإظهار المواهب والقدرات الفنية والإبداعية، إن موضوع الرسم والتصميم كان في فترة من الفترات مقصوراً على الفنانين والمبدعين في هذا المجال، ومع تطور برامج الرسم والتصميم أصبح من الممكن أن يقوم كل فرد بإنجاز تصاميمه الخاصة سواء كان ذلك متعلقا بالعمل أو لاستخدامه الخاص كتصميم بطاقة تعريف أو بطاقة دعوه أو تهنئة أو تصميم إعلان أو تصميم هندسي.

هناك العديد من برامج الرسم والتصميم متوفرة عالميا، ولكن برنامج **كورل درو CorelDraw** موضوع هذا الكتاب، اكتسب شهرة عالمية وانتشر استخدامه في كافة أنحاء العالم. برنامج **كورل درو** من برامج الرسم والتصميم التي تغنيك عن استخدام برنامج آخر فهو يمكنك من رسم كل ما وقعت عليه عينك، ويحتوي على العديد من المؤثرات الفنية التي تضفي على التصميم روعة وجمالاً، هذا بالإضافة إلى إمكانية كتابة النصوص باللغتين العربية والإنجليزية، وقدرة البرنامج على التعامل مع الصور الفوتوغرافية وتطبيق المؤثرات الجمالية عليها مما يضفي للتصميم رونقاً وجاذبية.

لقد استخدمت شخصياً هذا البرنامج منذ إصداراته الأولى وتابعت تطوره حتى الإصدارة العاشرة، ووجدت أنه من الضروري إفراد كتاب يشرح استخدام البرنامج ضمن سلسلة كتب "**بدون معلم**" التي تتناول أكثر البرامج استخداماً وانتشاراً على مستوى العالم، حيث صدر عن هذه السلسلة كتاب "**مقدمة في الكمبيوتر من خلال برنامجي دوس وويندوز**" وكذلك كتاب "**ميكروسوفت وورد**" في مجال معالجة الكلمات وكتاب "**ميكروسوفت إكسيل**" الذي يعتبر أكثر برامج الجداول الإلكترونية استخداماً، وقد عملت كل ما في وسعي لكي يكون كل كتاب ضمن هذه السلسلة مفيداً لكل متدرب أراد أن يبدأ من الصفر أو رغب في تنمية مهاراته على أسس وقواعد سليمة. هذا الكتاب يوفر للمتدرب **أسهل الطرق وأقصرها** لكي يصبح قادراً على استخدام جميع إمكانيات البرنامج وتسخيره لخدمة مصالحه بطريقة سهلة بعيدة عن التعقيد. كما تم الاعتماد على العديد من الأمثلة

والتمارين كتطبيق عملي للتعليم بحيث تجعل من هذا الكتاب كالمدرب الحي الذي يحاور المتدرب ويرشده خطوة بخطوة للوصول إلى أعلى درجة من الفهم، وقد تم أيضاً استخدام الرسوم التوضيحية التي تمهد لك الطريق لتدريب نفسك بنفسك.

يأتي هذا الكتاب في أحد عشر فصلاً دراسياً، كل فصل متعلق بموضوع من موضوعات البرنامج، حيث تم شرح كل فصل شرحاً مفصلاً لكافة الموضوعات المتعلقة به من خلال الأمثلة التعليمية والتدريبات والتمارين، مع الشرح خطوة بخطوة لآلية عمل كل أداة من خلال تصوير للشاشات التي تنقلك بتدرج أثناء مراحل تنفيذ خطوات الرسم من البداية حتى النهاية.

عرضت المادة العلمية للكتاب بطريقة تمكن المبتدئين من تتبع القراءة والتطبيق العملي مباشرة على جهاز الكمبيوتر، وتمكن المتمرسين على استخدامه من اكتشاف المزيد من إمكانياته لتطوير مهاراتهم من خلال الانتقال إلى الفصل الذي يهمه، وبالتأكيد ستجد في كل فصل من فصول الكتاب ما هو جديد يضيف إلى قدراتك المزيد مما سينعكس على تصميماتك في المستقبل.

ومن خلال دورات الكمبيوتر التدريبية التي قمت بها والخبرة الطويلة في مجال التدريب والتدريس على هذا البرنامج، جاءت فكرة هذا الكتاب ليكون عوناً لكل متدرب في استخدام هذا البرنامج وإتقانه والاستفادة القصوى من جميع إمكانياته، مراعياً أكثر النقاط أهمية للمستخدم المحترف، كذلك تم إعداد هذا الكتاب ليكون عوناً للأخوة المدربين في استخدامه كمنهج عملي خلال الدورات التدريبية.

ستجدون على عنوان **موقع الفيزياء التعليمي** على الإنترنت صفحة مخصصة لبرنامج كورل درو فكل من قام بعمل تصميم باستخدام هذا البرنامج ويرغب في نشره على صفحة الموقع يرجى الكتابة على عنوان البريد الإلكتروني.

د./ حازم فلاح سكيك

www.hazemsakeek.com

E-mail: skhazem@gmail.com

محتويات الكتاب

الفصل الأول: تشغيل برنامج كورل درو

- تشغيل البرنامج 12
- مكونات شاشة عمل برنامج كورل درو 10 16
- أزرار شريط الأدوات 18
- شريط القوائم 20
- سطح المكتب وورقة العمل في برنامج كورل درو 21
- إعداد ورقة العمل للشروع في بدأ استخدام البرنامج 22

الفصل الثاني: استخدام أدوات الرسم

- قواعد أساسية للرسم في برنامج كورل درو 28
- أداة الرسم الحر 29
- أداة المستطيل 34
- أداة القطع (الشكل البيضاوي) 38
- أداة التشكيل 43
- تحويل الكائنات الرسومية إلى منحنى 47
- أداة تشكيل المنحنيات 52
- أداة المضلع 54
- أداة الإشكال 58

الفصل الثالث: أدوات الحدود والتعبئة

- أداة الحدود 62
- أداة التعبئة 67

زر التعبئة بلون واحد 68
زر التعبئة المتدرجة 69
زر التعبئة بالنقوش 72
زر التعبئة بالنماذج 74
زر التعبئة بالصور 75
زر إزالة التعبئة 76
زر نافذة الألوان الرئيسية 77

الفصل الرابـ ـ ـ ـع: استخدام أدوات كتابة النصوص

كتابة نص 82
تحرير النص وتنسيقه 84
أوامر قائمة النص Text 86
إدراج نص في مسار 93
كتابة الفقرات 99
تحرير الفقرة 100

الفصل الخامس: ترتيب الكائنات الرسومية

محاذاة الكائنات الرسومية 106
ترتيب الكائنات الرسومية 108
تجميع وتوحيد الكائنات الرسومية 113
التجميع 113
فك التجميع 113
توحيد الكائنات 114
فك التوحيد 115
تشكيل الكائنات الرسومية 116
لحم الأجسام 116
تقاطع الأجسام 120

التحويلات المختلفة 121

الموضع Position 121

الدوران Rotate 125

التكبير Scale 128

الحجم Size والإمالة Skew 130

الفصل السادس: المؤثرات الخاصة

التكرار Blend 134

الكنتور Contour 140

التشويه Distortion 143

المغلفات Envelope 150

البعد الثلاثي Extrude 153

الظلال Shadow 159

الشفافية Transparency 164

الفصـ ـ ـل السابع: أدوات التعبئة

أداة لختيار الألوان 168

أداة التعبئة التفاعلية 169

أولا أداة التعبئة التفاعلية المتدرجة 169

ثانياً أداة التعبئة التفاعلية الشبكية 171

الفصـ ـ ـل الثامن: التعامل مع الصور

استيراد صورة Import 177

أداة Power Clip 178

قائمة تحرير الصور Bitmaps 179

الفصـــل التاســـع: أدوات الرسم التشكيلي

- أداة الرسم التشكيلية 186
- ريشة الأشكال 187
- الرسم الحر بالريشة 189
- فرشاة الزخارف 189
- البخاخة 191
- فرشاة التخطيط 193

الفصـــل العاشـــر: مهارات إضافية

- انسياب النص حول الصورة 189
- المنظور Perspective 200
- استخدام أداة الشبكة في عمل خلفية للكائنات الرسومية 201
- تصدير الملفات 202
- تصدير ملف الكورل إلى ملف صور من نوع *.jpg 203
- النسخ والاستنساخ للكائنات الرسومية 205
- عمل البار كود BarCode 207
- أوامر التحكم بالعرض على الشاشة 208
- مهارات الطباعة 211

الفصـــل الحادي عشر: تصاميم ونماذج

- تصميم غلاف 218
- تصميم إعلان 222
- تصميم شعار 223
- تصاميم مختلفة 225
- تصاميم جاهزة 228

د./حازم فلاح سكيك

الفصل الأول

تشغيل برنامج كورل درو

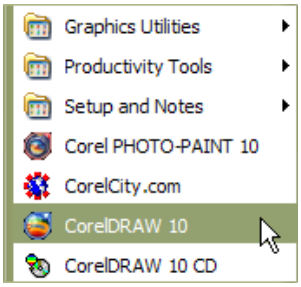
الفصل الأول

تشغيل برنامج كورل درو

- تشغيل البرنامج
- مكونات شاشة عمل برنامج كورل درو 10
- أزرار شريط الأدوات
- شريط القوائم
- سطح المكتب وورقة العمل في برنامج كورل درو
- إعداد ورقة العمل للشروع في بدء استخدام البرنامج

د./حازم فلاح سكيك

الفصل الأول
تشغيل برنامج كورل درو



يعد برنامج كورل درو من برامج التصميم القوية التي يمكن من خلالها تصميم النماذج والإعلانات والأغلفة والبطاقات والأختام، لما يحتويه من أدوات رسم سهلة الاستخدام ومئات الأشكال من الحروف إضافة إلى آلاف الرسوم والرموز التي تحتويها مكتبته. باستخدام برنامج كورل درو تستطيع بسهولة ويسر إعداد وثائق تبدأ من رسم بسيط إلى نشرات إخبارية إلى رسوم معقدة. كل ذلك إذا أتقنت استخدام كافة الأدوات التي يوفرها لك برنامج كورل درو... في هذه الكتاب سوف نحاول التعرف على إمكانيات برنامج كورل درو وعمل العديد من التصاميم والنماذج من خلال الفصول المتتالية.

احصل على نسخة من برنامج كورل درو 10 والتي تأتي على اسطوانة مضغوطة ثم قم بتحميل البرنامج مع ملحقاته على الجهاز. لا داعي لتحميل كافة الخطوط الموجودة ضمن البرنامج لأن ذلك سيكون عبئاً على الجهاز.

تحتوي الاسطوانة على البرامج التالية:

- برنامج كورل درو CorelDraw
- برنامج كورل فوتو بينت PhotoPaint Corel
- برنامج كورل كابتشر Corel Capture

تشغيل البرنامج

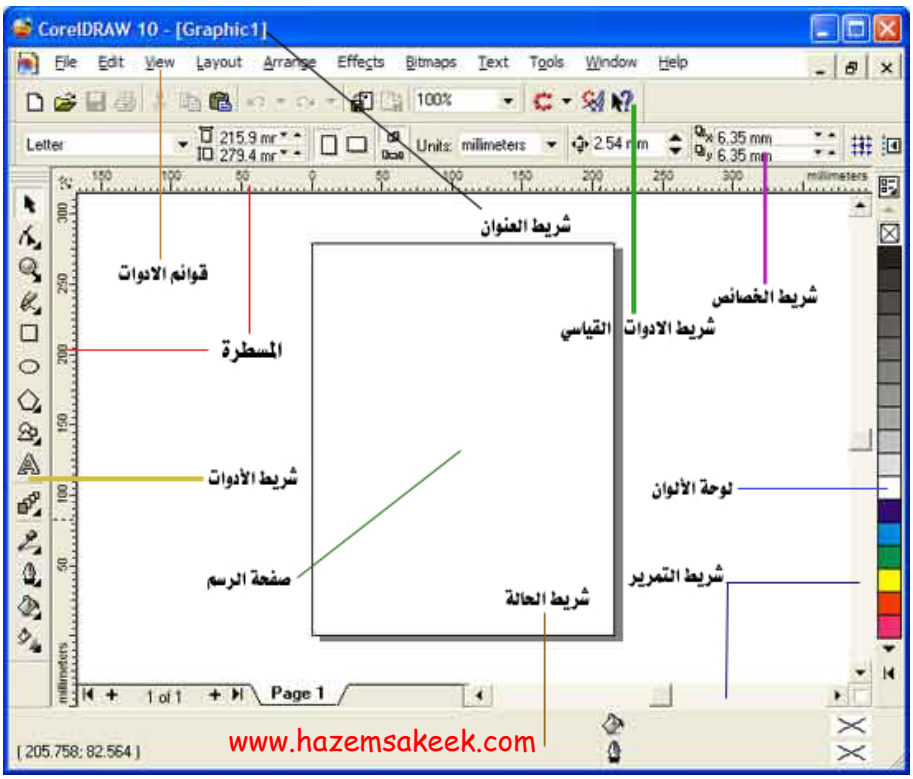
أنقر على الزر "ابدأ" في شريط المهام الموجود أسفل شاشة سطح المكتب لعرض اللائحة الرئيسية ثم من قائمة البرامج اختر تشغيل برنامج CorelDraw 10 فتظهر شاشة الترحيب التالية:

تحتوي الرسالة الترحيبية على الأزرار والخيارات التالية:

	Open Graphic **فتح ملف مخزن مسبقاً لأحد الرسوم الموجودة على القرص الصلب أو المرن أو على مشغل قرص الليزر. فعند الضغط على هذا الزر يظهر صندوق حوار فتح الملفات للبحث عن الملف المراد استخدامه**
	Open Last Edited **لفتح آخر ملف رسم تم العمل فيه من قبل برنامج "CorelDRAW10"**

New Graphic لفتح ملف جديد والبدء بالعمل في البرنامج ضمن إعدادات افتراضية يمكن تغييرها من داخل البرنامج	
?What is new للتعرف على التعديلات الجديدة التي طرأت على نسخة "CorelDRAW10"	
CorelTutor إظهار صندوق حوار يحتوي على مجموعة دروس تعليمية باللغة الإنكليزية للتعرف على البرنامج من خلالها	
Template استخدام القوالب الجاهزة المعدة مسبقاً من قبل مصممي البرنامج ويتم استدعاء هذه القوالب من خلال مشغل ليزر مستقل يتم شراؤه من شركة كورل	
Designer.com عند الضغط على هذا الزر يفتح لك موقع **/http://www.designer.com**	
at startup Show this Welcome Screen عند وضعك إشارة بجانب هذه الكلمة فهذا يعني أنك تريد أن تظهر الرسالة الترحيبيه لك في كل مرة تفتح فيها البرنامج	

أنقر على زر New Graphic لتظهر شاشة بالإعدادات الافتراضية لـ لبرنامج CorelDRAW 10 وتظهر الشاشة التالية:



مكونات شاشة عمل برنامج كورل درو 10

إن التعرف على مكونات شاشة برنامج كورل درو ضروري قبل البدء بتنفيذ التمارين وفيما يلي شرح مختصر عن محتويات شاشة برنامج كورل درو 10.

شريط العنوان

ويمتد هذا الشريط على طول شاشة الكورل درو أعلى الشاشة، ويحتوي اسم الملف الذي نعمل به، وعند الدخول على برنامج كورل درو فإن اسم الملف الافتراضي يكون (Graphic1).

شريط قوائم الأدوات

ويقع تحت شريط العنوان، ويحتوي على إحدى عشر قائمة، وعند الضغط على أحد هذه القوائم بزر الماوس الأيسر تظهر لائحة بالأوامر لتنفيذ مهمات البرنامج. إن بعض هذه الأوامر تكون متبوعة بثلاثة نقاط، عند الضغط عليها بزر الماوس الأيسر يظهر صندوق حوار يناقش خيارات هذا الأمر أما السهم الأسود الموجود على يمين بعض الأوامر فيدل على وجود أوامر فرعية أخرى تظهر عند الضغط على هذا السهم، وهناك بعض الأوامر مكتوبة بالخط الفاتح لتدل على أنه لا يمكن تنفيذها في الوقت الحالي لأنها مرتبطة بأوامر أخرى.

شريط الأدوات القياسي

يحوي هذا الشريط على مجموعة من الأيقونات جانب بعضها البعض، تستطيع من خلال النقر عليها تنفيذ بعض أوامر القوائم الأكثر استخداماً في البرنامج.

شريط الخصائص

يعتبر شريط الخواص مساعداً هاماً وسريعاً لإنجاز الرسوم، فهو أشبه ما يكون بشريط سحري تتغير محتوياته تبعاً للأمر الحالي أو تبعاً للأداة المفعلة حالياً أو العنصر المختار حالياً للتحكم بخواص وميزات الحالة الراهنة.

صفحة الرسم

وهي عبارة عن إطار على شكل صفحة رسم، يتم إنشاء الرسوم ضمنها لطباعتها، وإذا ما تم إنشاء رسم خارج هذه الصفحة فإنه لن يطبع.

شريط التمرير

تستطيع من خلال شريطي التدرج الأفقي والعامودي رؤية الأجزاء المختلفة من الرسم المعروض وغير المعروض التي تقع خارج نطاق نافذة الرسم عن طريق الضغط على الأسهم الموجودة على أطراف هذين الشريطين.

المسطرة

تستطيع من خلال المسطرتين الأفقية والعامودية تحديد إحداثيي مؤشر الفأرة حيث يظهر خط منقط على كل من المسطرتين يحدد موقع مؤشر الفأرة على الشاشة.

لوحة الألوان

تستخدم لتلوين الأجسام بعد اختيارها، وتستطيع رؤية المزيد من الألوان من خلال الضغط على السهم ،أما إذا أردت رؤية جميع الألوان الموجودة في لوحة الألوان فانقر على السهم .

شريط الحالة

يعطي شريط الحالة معلومات عن الجسم المختار على شاشة الرسم (نوعه، أبعاده، لونه،...) وعلى يسار هذا الشريط يتم عرض إحداثيات مؤشر الماوس بالنسبة إلى الزاوية السفلى اليسارية من صفحة الرسم.

شريط الأدوات

وهو الصندوق الموجود إلى أقصى يسار الشاشة، يحتوي هذا الصندوق على الأدوات اللازمة لإنجاز الرسوم. إن بعض الأدوات تحتوي على لائحة فرعية يتم إظهارها بالضغط على السهم الأسود الموجود على الزاوية السفلى اليمينية منها.

أزرار شريط الأدوات

"Pick Tool" **أداة التحديد** تستخدم لتحديد واختيار والتقاط الأجسام المرسومة على الشاشة.

"Shape Tool" **أداة تشكيل الأجسام** تستخدم لتغيير وتعديل شكل الجسم المرسوم على الشاشة.

"Zoom Tool" **أداة العرض** تستخدم لتغيير حجم المشهد على الشاشة- تكبير/ تصغير.

"Freehand Tool" **أداة الرسم الحر** تستخدم لرسم الخطوط والمنحنيات.

"Rectangle Tool" **أداة المستطيل** تستخدم لرسم المستطيلات والمربعات.

"Ellipse Tool" **أداة القطع** تستخدم لرسم القطع والدوائر.

"Polygon Tool" **أداة المضلع** تستخدم لرسم المضلعات مثل المثلث والمسدس والنجمة وغيرها.

"Tool Basic Shaps" **أداة الاشكال الجاهزة** تستخدم لرسم عنصر محدد مثل صندوق الحوار أو الأسهم المجسمة.

"Text Tool" **أداة الكتابة** تستخدم لكتابة النصوص الفنية والعادية.

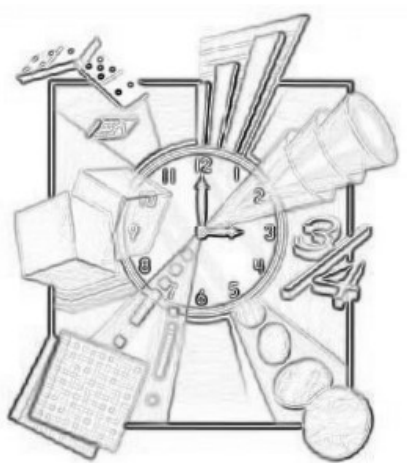
"Interactive Blend Tool" **أداة الدمج التفاعلي** تستخدم لدمج العناصر بشكل تفاعلي.

"Eyedropper Tool" **أداة القطارة** تستخدم لالتقاط عينات لونية ليتم ملء الأجسام بها.

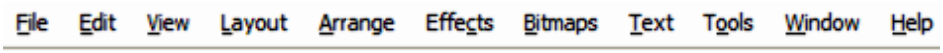
"Qutline Tool" **أداة الخط الخارجي** تستخدم لاختيار عرض الخطوط الخارجية للأجسام وتغيير لونها.

"Fill Tool" **أداة التلوين** تستخدم لتحديد اللون الداخلي للجسم.

"Interactive Fill Tool" **أداة الملء التفاعلي** تستخدم لملء الأشكال بشكل متدرج للألوان.



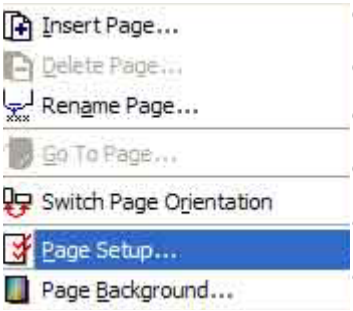
شريط القوائم



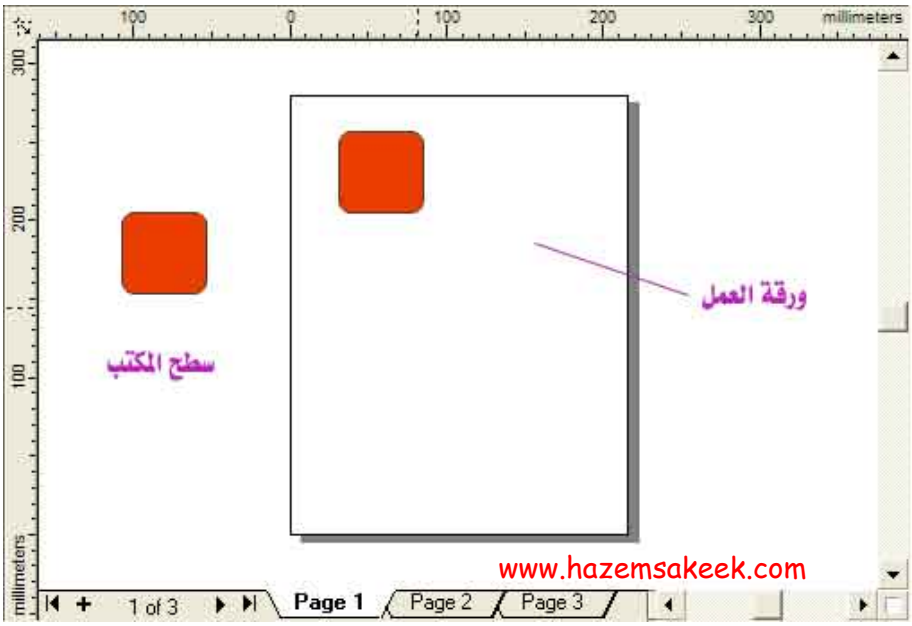
قائمة File	تحتوي هذه القائمة على كافة الأوامر اللازمة للتعامل مع الملف مثل فتح الملف وإغلاقه وحفظه واستيراد الملفات وتصديرها من وإلى برامج أخرى..
قائمة Edit	تحتوي على الأوامر المعروفة تحت هذه القائمة مثل النسخ والقص واللصق والتراجع ....
قائمة View	تضم هذه القائمة مجموعة من الأوامر الخاصة بعرض الرسم على شاشة الكمبيوتر قبل طباعة التصميم أو تكبير رسم معين لمزيد من الدقة في تحرير جزء محدد من الرسم.
قائمة Layout	توفر هذه القائمة مجموعة من الأوامر الخاصة بترتيب أوراق الرسم كإضافة صفحات جديدة أو حذفها وضبط ورقة الرسم من حيث مقاسها واتجاهها.
قائمة Arrange	توفر هذه القائمة مجموعة من الأوامر الخاصة بترتيب الكائنات المرسومة مثل ترتيبها على سطح الرسم أو تجميعها أو محاذاتها بالنسبة لبعضها البعض.
قائمة Effects	تضم هذه القائمة كافة الأوامر اللازمة لإضافة مؤثرات خاصة للحصول على كائنات مميزة وبطريقة سريعة.
قائمة Bitmaps	توفر لك أوامر لتحرير الصور من نوع bmp النقطية كما تمكنك من تحويل كائنات كورل إلى صور نقطية.
قائمة Text	توفر لك الأوامر الخاصة بإدخال النصوص باللغتين العربية والإنجليزية والتحكم في شكله من خلال توجيه النص على أي مسار تحدده.

قائمة Tools	توفر لك مربعات حوار خاصة بضبط البرنامج وتفتح من خلالها أدوات لاستخدامها أثناء العمل مثل قائمة الرموز الخاصة وتمكنك من عمل مكتبة خاصة بك للاحتفاظ برسومات قمت بإعدادها مثل الأسهم لاستخدامها في تصاميم أخرى
قائمة Windows	تحكم في طريقة عرض المستندات المفتوحة ضمن برنامج كورل درو كما تمكنك الربط بين الرسومات واختيار طرق بديلة للعرض.
قائمة Help	استخدم هذه القائمة لمساعدتك في الحصول على معلومات عن كيفية استخدام البرنامج والوصول إلى إرشادات الاستخدام لأدوات البرنامج.

سطح المكتب وورقة العمل في برنامج كورل درو



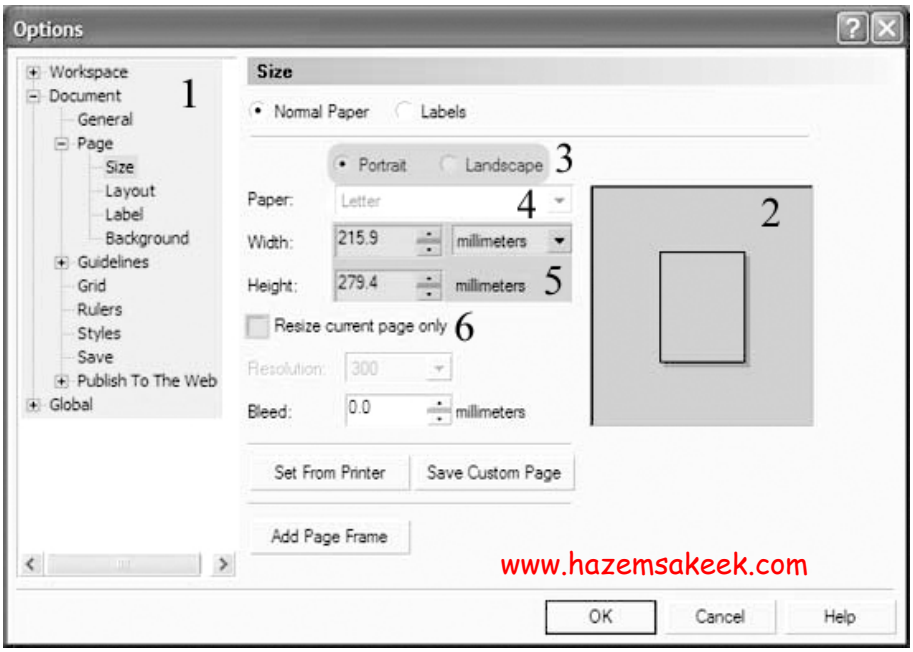
يمكنك في برنامج كورل درو فتح أكثر من ورقة عمل ضمن المستند الواحد وتبادل الكائنات بين أوراق العمل بطريقة الاحتفاظ بنسخ من هذه الكائنات على سطح المكتب كما في الشكل التالي. فكل كائن رسومي على سطح المكتب يمكن استخدامه في أوراق العمل الأخرى وعند طباعة المستند لا تظهر ضمن الطباعة لأنها خارج حدود ورقة العمل.



إعداد ورقة العمل للشروع في بدأ استخدام البرنامج

قبل الشروع في استخدام برنامج كورل درو لعمل تصميم معين أو رسم جسم ما، فإن إعداد ورقة العمل هو أول خطوة تحتاج أن تحددها وهذا يعني أن عليك في البداية تحديد حجم الورقة التي سوف تقوم بالطباعة عليها واتجاهها هل هو أفقي أم رأسي، كذلك يمكن أن تطلب من البرنامج أن يقوم بتقسيم الورقة لتناسب تصميمك إذا كان بطاقة دعوة أو غلافاً لمجلة أو كتاب وغير ذلك من الاعدادات الضرورية. وحتى تتمكن من أداء هذه المهمة قم بالضغط على القائمة Layout واختر الأمر Page Setup كما في الشكل المقابل.

مربع حوار اعدادات الصفحة يظهر لك العديد من الخيارات المبوبة على اليسار (1) حيث يمكنك اختيار الأمر الذي ترغب في تعديل خصائصه، وفي النموذج أدناه نجد أن مربع الحوار توجه مباشرة إلى خاصية الصفحة وحدد خاصية التحكم في الحجم.



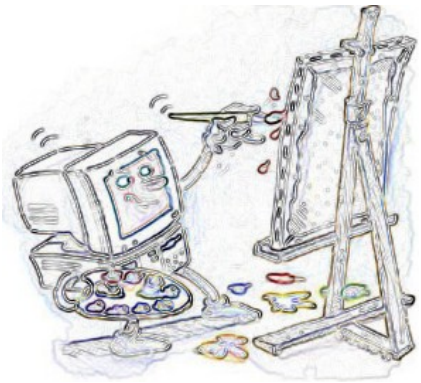
على الجانب الأيمن (2) يظهر لك البرنامج نموذجاً لشكل الصفحة، ويتغير بتغير الإعدادات, لتغيير الإعدادات الخاصة بالصفحة يمكنك تحديد الاتجاه للصفحة (3) بالنقر على المربع المقابل للاتجاه. أما لتحديد نوع الورق المستخدم في الطابعة المتصلة في الكمبيوتر فإنه يمكن اختيار من نوع الورق (4) نوع الورق والمعروف عالمياً من خلال A4 أو A5 وهي أحجام قياسية معروف عرضها وطولها بالنسبة للكمبيوتر. أما إذا كنت بحاجة لتصميم على حجم ورق مخالف وستقوم بطباعته على ورق من نوع A4 فقم بإدخال عرض الورقة وطولها بوحدة المليمتر أو أي وحدة تختارها من القائمة المنسدلة (5).

حدد الخانة (6) إذا كنت ترغب في أن يكون التعديل على ورقة عمل واحدة فقط..

بالضغط على المفتاح OK تعود إلى سطح المكتب وورقة العمل قد تعدلت بالخصائص الجديدة..

باقي الأوامر التي يمكنك التحكم بها من خلال هذه الشاشة عديدة منها على سبيل المثال:

- التحكم في عدد مرات التراجع والإعادة والتي تكون 99 خطوة في العادة.
- زمن التخزين التلقائي للملفات الاحتياطية التي قد تحتاج إليها إذا حدث خلل في الملف الأصلي.
- إضافة أرضية ملونة للورق أو تغطيته بصورة والرسم عليه
- إضافة خطوط الشبكة الأفقية والرأسية وإخفاؤها حسب الحاجة.
- التحكم في وحدة المسطرة بأن تكون إما بوحدة المتر أو الإنش أو البكسل وكذلك التحكم في أبعاد الشبكة النقطية التي تحدد دقة نقل الكائنات.



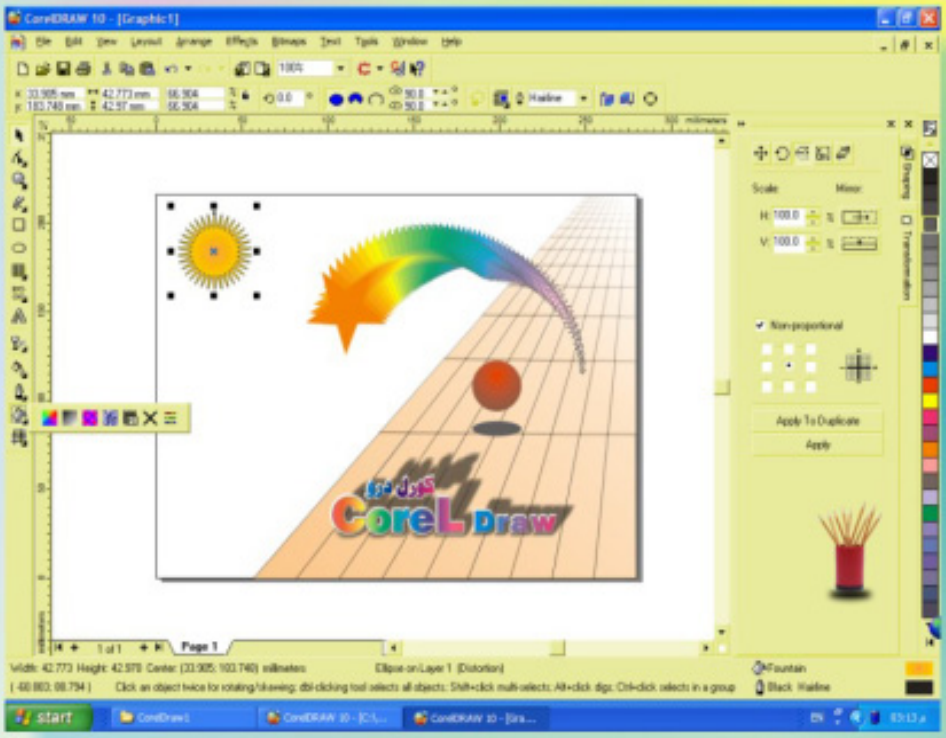
قم بالمرور على مربع حوار إعداد الصفحة وتمرس على كل مما سبق ذكره ومعرفة تأثيره على ورقة العمل مع العلم بأنه بالإمكان العودة لهذه الشاشة وإرجاع ما تم تعديله إلى قيمته الأولية بالضغط على المفتاح Cancel.

بعد الانتهاء من هذا الدرس تكون على أتم الاستعداد لبدء دروس استخدام أدوات الرسم.

سلسلة كتب بدون معلم

كورل درو

CorelDRAW



كن في المقدمة وابق دائماً في المقدمة مع
أكثر البرامج استخداماً في مجال الرسم والتصميم

د./ حازم فلاح سكيك
جامعة الأزهر - غزة

CorelDraw
www.hazemsakeek.8m.com

الفصل الثاني

الفصل الثاني

استخدام أدوات الرسم

الفصل الثاني
استخدام أدوات الرسم

قواعد أساسية للرسم في برنامج كورل درو

أداة الرسم الحر

أداة المستطيل

أداة القطع (الشكل البيضاوي)

أداة التشكيل

تحويل الكائنات الرسومية إلى منحنى

أداة تشكيل المنحنيات

أداة المضلع

أداة الأشكال

د./حازم فلاح سكيك

الفصل الثاني

استخدام أدوات الرسم

قواعد أساسية للرسم في برنامج كورل درو

1. ارسم أي عنصر من العناصر المختلفة اضغط بزر الماوس على الرمز المناسب مرة واحدة.
2. في حالة رسم خط مستقيم حدد نقطة البداية لرسم الخط بالضغط على زر الماوس الأيمن وحرره، ثم حرك الماوس لنقطة النهاية، ثم اضغط مرة أخرى على زر الماوس وحرره لتحصل على خط مستقيم.
3. في حالة رسم خط منحني استخدم أداة الرسم الحر السابقة مع بقاء الضغط على زر الماوس مع التحريك وعند الانتهاء أترك زر الماوس.
4. استخدم شريط الحالة لمعرفة المسافة التي تريدها للشكل الذي ترسمه، كما يمكنك تحديد الموقع والمسافة لاحقا.
5. استخدم أداة التحديد لإجراء تعديلات على الشكل المرسوم.

أداة الرسم الحر

سنقوم الآن باستخدام برنامج كورل درو في الرسم، وسوف نبدأ بأسهل وأهم الأشكال وهو الخط المستقيم باستخدام أداة الرسم الحر, ثم سنقوم باستخدام نفس الأداة لرسم الأشكال المضلعة والمنحنيات.

في البداية يشير المثلث الصغير في الركن الأيمن السفلي من زر الرسم الحر إلى وجود امتداد لهذا الزر. قم بالضغط على الزر لمدة أكثر من ثانية وسوف تمتد لتجد أن بجوار هذا الزر أربعة أزرار وجدت لمزيد من التيسير في الرسم والأزرار هي من اليسار إلى اليمين على النحو التالي:

(1) زر الرسم الحر	لرسم الخطوط المستقيمة والمنحنيات
(2) زر الرسم المضلع	لرسم الأشكال المضلعة
(3) زر الرسم الفني	لرسم أشكال فنية من خلال قائمة مساعدة
(4) زر رسم الأبعاد	لتحديد المسافات بين الأجسام مثل المستخدم في الرسم الهندسي
(5) زر رسم التوصيلات	لرسم التوصيلات الدائمة بين الأشكال وهو يستخدم في عمل المخططات Flow Chart

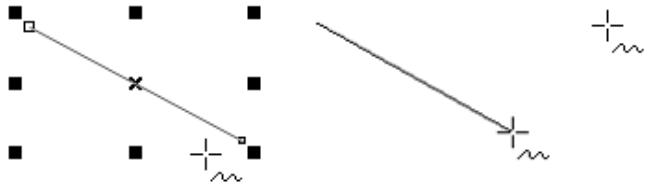
ملاحظة: دائماً تلاحظ أن آخر زر استخدمته هو الذي يظهر من الأزرار الخمسة محل زر الرسم الحر وهذا ينطبق على باقي الأزرار في شريط الأدوات.

أولا رسم خط مستقيم

1 إضغط على أداة الرسم الحر بزر الماوس كالمعتاد، ثم انتقل إلى ورقة العمل لترسم خطاً مستقيماً.

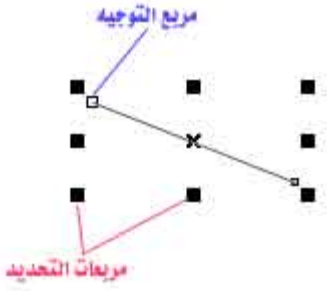
2 إضغط بالماوس على نقطة البداية مرة واحدة، ثم حرك الماوس لتسحب خط مستقيم إلى أي مكان على ورقة العمل. إضغط مرة أخرى بزر الماوس عندما تحدد نقطة النهاية للخط المستقيم لتحصل على الشكل المقابل.

3 تلاحظ عند الإنتهاء من الرسم ظهور 8 مربعات سوداء تشير إلى تحديد الرسم وكذلك مربعين عند بداية ونهاية الخط المستقيم.



3 2 1

تعديل شكل الخط



إضغط على أداة الاختيار ووجه الماوس إلى مربعات التوجيه، وعندما يتحول شكل المؤشر إلى سهم مدبب مع أسهم الاتجاهات الأربعة على طرفه السفلي قم بالضغط وتحريك المربع لتغيير اتجاه الخط المستقيم وميله.

تكبير وتصغير الخط

أما إذا أردت تكبير الخط المستقيم استخدم مربعات التحديد، وستجد أن مؤشر الماوس سوف يأخذ شكل سهمين متقابلين يشيران إلى اتجاه التكبير أو التصغير. استمر بالضغط

مع التحريك ثم افلت عندما تستقر على الشكل المطلوب، مع الاستعانة بالخط الأزرق البديل الذي يشير إلى الشكل الجديد للخط الأصلي.

تحريك الخط

لتحريك الخط بالكامل على ورقة العمل لتغيير موضعه، استخدم إشارة x في منتصف مربع التحديد، وعند وصول مؤشر الماوس إليه يتحول شكله إلى شكل الأسهم الأربعة، عندها إضغط باستمرار مع التحريك لنقل الخط إلى مكان آخر على ورقة العمل.

دوران الخط

تظهر أسهم الدوران بمجرد الضغط مرة أخرى على الخط المستقيم بدقة، حيث أن هذه العملية تحتاج إلى مهارة في التحكم بمؤشر الماوس فالضغطة الأولى عندما يكون رأس السهم فوق الخط المرسوم تحدد الشكل، والضغطة الثانية تحول مربعات التحديد إلى أسهم دوران وإمالة كما في الشكل. سنأتي لتأثير واستخدام الضغطة الثالثة لاحقا عندما نتحدث عن أداة التشكيل.

أعد الخطوات السابقة لتدوير الخط من خلال الأسهم على الأركان الأربعة واستخدم الأسهم على الأضلاع لإمالة الخط.

تحكم أدق للخطوط من خلال شريط الخصائص

يمكنك تعديل موقع الخط وتغيير أبعاده بدقة من خلال إدخال القيم المناسبة لطلبك في الخانة المخصصة لذلك في شريط الخصائص (الموضع والحجم والمقاس)، كما يمكنك التحكم في دوران الخط من خلال زر الدوران المخصص بإدخال الزاوية المطلوبة.

أما الزر المخصص للتحكم في سمك الخط وشكل بدايته ونهايته لتحويله إلى سهم مميز فيتم ذلك عن طريق الأزرار في شريط الخصائص (انظر شريط الخصائص). لتحصل على النماذج التالية:

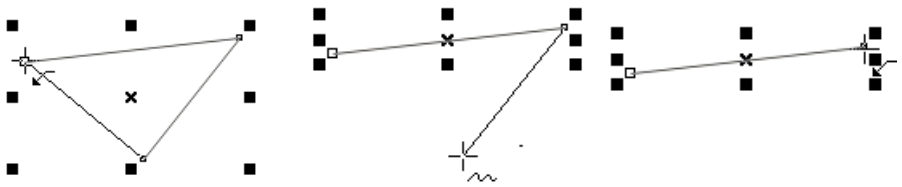
ملاحظة: قبل البدء في استخدام شريط الخصائص يجب تحديد الخط الذي ستعدله مسبقاً.

ثانياً رسم شكل مضلع

المضلع هو عبارة عن جسم مغلق يتكون من أكثر من قطعة مستقيمة متصلة مع بعضها البعض، وإذا كانت نقطة النهاية هي نفسها نقطة البداية فإن الشكل المرسوم يمكن تعبئته مثل المربع والدائرة. لرسم أي شكل يتكون من عدة خطوط مستقيمة فإننا سوف نستخدم أداة الرسم الحر نفسها ولكن بشكل مختلف.

بعد الانتهاء من رسم الخط المستقيم كما تعلمنا في الدرس السابق، اضغط على نقطة النهاية للخط المستقيم عندما يكون شكل مؤشر الماوس فوق نقطة النهاية بشكل سهم متجه للأسفل دلالة على إمكانية الاستمرار في رسم خطوط مستقيمة متصلة، أما إذا ابتعد المؤشر قليلاً عن العقدة فإن هذا السهم يتحول إلى خط متعرج لرسم خط مستقيم جديد...

- في حالة وجود مؤشر أداة الرسم الحر فوق العقدة وظهور السهم كما في الشكل اضغط مرة واحدة ثم حرك المؤشر لرسم خط آخر متصل بالخط الأول..



- لإغلاق الشكل لرسم مثلث قم بالضغط على النهاية الخط الثاني عند ظهور مؤشر السهم ↙ اضغط ثم حرك الماوس حتى بداية المربع للخط الأول (العقدة البيضاء) اضغط لإغلاق الشكل.

تمرين

قم برسم الأشكال التالية:

ثالثاً رسم خط منحني

لرسم خط منحني استخدم أداة الرسم الحر نفسها ولكن بالضغط مع البقاء ضاغطا على زر الماوس وحركه مثل القلم على الورقة وسيظهر لك خط يتبع حركة الماوس وعند رفع الضغط على زر الماوس تتوقف الأداة عن الرسم.

مزيداً من مهارات تحرير الشكل المضلع والمنحني المرسوم بأداة الرسم الحر سيتم دراستها عند شرح أداة التشكيل...

د./حازم فلاح سكيك

أداة المستطيل

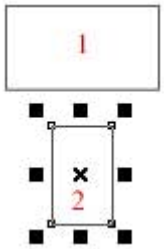
أداة رسم المستطيل لها خصائص عديدة سنتعرف عليها حسب التسلسل التالي:

- رسم مستطيل
- رسم مربع
- إجراء تعديلات على المستطيل
- التحكم في أركان المستطيل

رسم مستطيل

إضغط باستخدام مؤشر الماوس على زر أداة المستطيل .

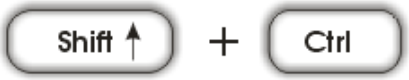
- إنتقل إلى ورقة العمل ولاحظ أن مؤشر الماوس قد تحول إلى شكل إشارة + مع مستطيل صغير طالما كان زر المستطيل فعالاً.
- لرسم مستطيل إضغط بزر الماوس على ورقة العمل مع البقاء ضاغطا، وحرك الماوس في اتجاه أفقي ثم رأسي مع ملاحظة تغير قيم الأبعاد والحجم في شريط الخصائص (يمكنك تعديل تلك القيم لاحقا إذا أردت مثل تصميم بطاقة عمل بمقياس محدد).
- أفلت زر الماوس عند الوصول إلى الشكل المطلوب.
- يمكنك رسم مستطيلات أخرى طالما بقي شكل المؤشر بإشارة + والمستطيل الصغير، ولإيقاف أداة المستطيل إضغط على أداة الاختيار .

• في هذا الشكل تم رسم مستطيل 1 أولا ثم رسم المستطيل رقم 2. • يظهر التحديد للمستطيل الثاني من خلال مربعات التحديد السوداء ومربعات الشكل الصغيرة على الأركان الأربعة. • استخدم المربعات السوداء لتعديل شكل المستطيل إما بزيادة طوله أو عرضه أو زيادة الطول والعرض بنسب متساوية من خلال المربعات السوداء على الأركان. • لا حظ تغير شكل مؤشر الماوس عندما يكون فوق تلك المربعات. • المربعات البيضاء المفرغة الصغيرة تستخدم لتحفيف زوايا المستطيل وسنتحدث عنها في الجزء الخاص بإجراء التعديلات على المستطيل.	

رسم مربع

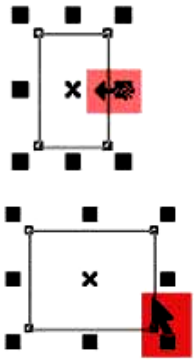
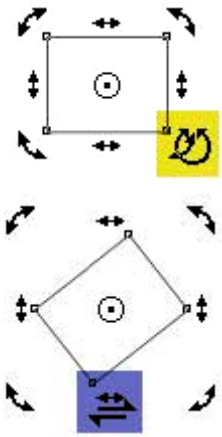
إستخدم نفس الزر السابق لرسم مربع متساوي الأضلاع، ولكن إضغط على مفتاح التحكم Ctrl على لوحة المفاتيح أثناء الرسم وستحصل على مربع.

يمكنك رسم مربع منطلقاً من نقطة المركز للمربع، وهي موضع مؤشر الماوس بالضغط المزدوج على كل من مفتاح التحكم Ctrl ومفتاح Shift على لوحة المفاتيح.



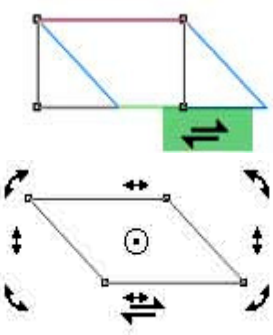
إجراء تعديلات على المستطيل

بعد رسم المستطيل يمكنك تعديل خصائصه من خلال مفاتيح التحكم التي تظهر عند تحديده بالضغط عليه مرة أو مرتين حيث أن الضغطة الأولى تحدده لتغيير أبعاد المستطيل والضغطة الثانية تكون لإجراء الدوران بأي زاوية للمستطيل، وكذلك يمكن تحويله إلى معين باستخدام أسهم الإمالة.

تعديل عرض المستطيل ✸ وجه مؤشر الماوس لمربع التحديد الموضح بالشكل (اللون المظلل) وعندما يصبح شكل المؤشر كما في الشكل إضغط مع السحب لليمين. ✸ عند الوصول للشكل المطلوب أفلت مؤشر الماوس لتحصل على الشكل الثاني. ✸ لاحظ أن سهم المؤشر عندما يكون فوق المستطيل فإنك يمكنك نقله من مكان إلى آخر على ورقة العمل.	
تدوير المستطيل ✸ إذا قمت بالضغط على المستطيل المحدد مسبقا فإن المستطيل سيصبح محدداً بأسهم الدوران كما في الشكل المقابل. ✸ عندما يصبح مؤشر الماوس فوق احد هذه الأسهم يتحول شكله إلى شكل دائري (اللون المظلل). ✸ اضغط بالماوس في هذا الوضع مع التحريك فيدور المستطيل حول نقطة المركز الموضحة في منتصف المستطيل (يمكنك نقل مركز الدوران إذا رغبت). ✸ وجه مؤشر الماوس إلى أسهم الإمالة فيتحول شكله إلى سهمين متوازيين متعاكسين (اللون المظلل).	

إمالة المستطيل وتحويله إلى معين

- في الوضعية السابقة استخدم المستطيل الأول (1) وقم بالضغط عليه لتحديده ثم اضغط مرة أخرى لإظهار مفاتيح الدوران والإمالة كما في الشكل.
- اضغط على السهمين المتقابلين بالماوس عندما يتحول شكله إلى السهمين المتعاكسين (اللون المظلل) وقم بالسحب لليمين.
- يشير الخط الأزرق إلى الوضع النهائي الذي يمكنك من اتخاذ القرار بالتوقف عن السحب.
- افلت الماوس لتحصل على الشكل النهائي..

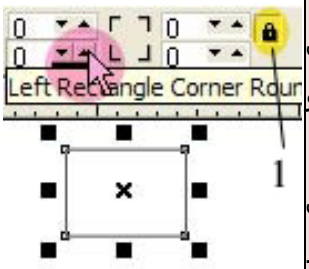
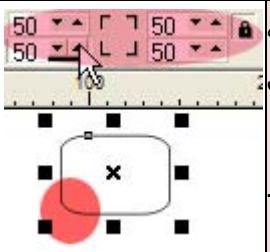
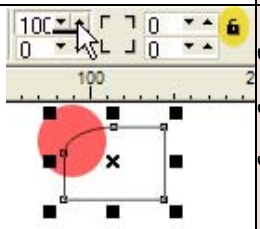


تحكم أدق لشكل المستطيل من خلال شريط الخصائص

يمكنك تعديل موقع المستطيل وتغيير مساحته بدقة من خلال إدخال القيم المناسبة لطلبك في الخانة المخصصة لذلك في شريط الخصائص (الموضع، الحجم)، كما يمكنك التحكم في دوران الخط من خلال خانة (زاوية الدوران) المخصصة لإدخال الزاوية المطلوبة.

ملاحظة: شريط الخصائص يتغير تبعا للأداة المستخدمة في الرسم. لاحظ ظهور أزرار التحكم في أركان المستطيل التي لم تكن موجودة في شريط خصائص أداة الرسم الحر.

شريط خصائص التحكم في أركان المستطيل

✸ يحتوي شريط التحكم في أركان المستطيل على أربعة أزرار لإدخال القيم المطلوبة لتحفيف زوايا المستطيل كما يحتوي بجانب كل زر على مفتاحين للزيادة أو للتقليل من القيمة المدخلة. ✸ يمكن ربط الأزرار الأربعة معا لتطبيق المدخلات على الزوايا الأربعة معاً من خلال تفعيل القفل (1) بالضغط عليه كما في الشكل.	
✸ اضغط على مفتاح الزيادة لأي زر من الأزرار الأربعة وحتى تصل إلى القيمة 50 ولاحظ التغير الذي يحدث على زوايا المستطيل. ✸ يجب قبل استخدام هذه الأزرار تحديد المستطيل بالضغط عليه لتظهر مربعات التحديد كما في الشكل.	
✸ يمكنك تطبيق ما سبق على ركن واحد من أركان المستطيل بفتح القفل كما في الشكل (1) ومن ثم إدخال القيمة 100 في خانة الإدخال للركن المعني كما في الشكل.	

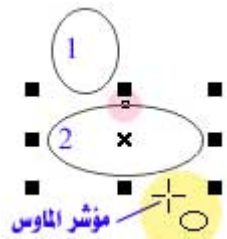
أداة القطع (الشكل البيضاوي)

أداة القطع تستخدم لرسم الأشكال البيضاوية والدائرية والتحكم فيها من خلال شريط الخصائص ومربعات التحديد.

رسم شكل بيضاوي

اضغط باستخدام مؤشر الماوس على زر أداة القطع .

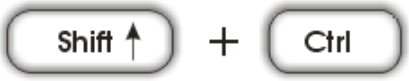
- انتقل إلى ورقة العمل ولاحظ أن مؤشر الماوس قد تحول إلى شكل إشارة + مع شكل بيضاوي صغير طالما كان زر القطع فعالاً.
- ارسم شكل بيضاوي اضغط بزر الماوس على ورقة العمل مع البقاء ضاغطا وحرك الماوس في اتجاه بين الأفقي والرأسي مع ملاحظة تغير قيم الأبعاد والحجم في شريط الخصائص (يمكنك تعديل تلك القيم لاحقا).
- افلت زر الماوس عند الوصول إلى الشكل المطلوب.
- يمكنك رسم أشكال بيضاوية أخرى طالما بقي شكل المؤشر بإشارة +. ولإيقاف أداة القطع اضغط على أداة الاختيار .

• في هذا الشكل تم رسم الشكل البيضاوي 1 أولا ثم رسم الشكل البيضاوي رقم 2. • يظهر التحديد للشكل البيضاوي الثاني من خلال مربعات التحديد السوداء ومربع الشكل الصغير (العقدة). • استخدم المربعات السوداء لتعديل الشكل أما بزيادة طوله أو عرضه أو زيادة الطول والعرض بنسب متساوية من خلال المربعات السوداء على الأركان. • لاحظ تغير شكل مؤشر الماوس عندما يكون فوق تلك المربعات. • المربع المفرغة الصغير (العقدة) يستخدم لتحويل الشكل المتصل إلى قطاع وسنتحدث عن ذلك في الجزء الخاص بإجراء التعديلات من خلال شريط الخصائص.	

رسم دائرة

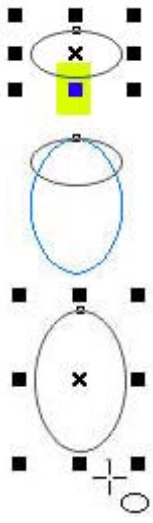
استخدم نفس الزر السابق لرسم دائرة، ولكن اضغط على مفتاح التحكم Ctrl على لوحة المفاتيح أثناء الرسم وستحصل على دائرة.

يمكنك رسم دائرة منطلقاً من نقطة المركز لها وهي موضع مؤشر الماوس بالضغط المزدوج على كل من مفتاح التحكم Ctrl ومفتاح Shift على لوحة المفاتيح.



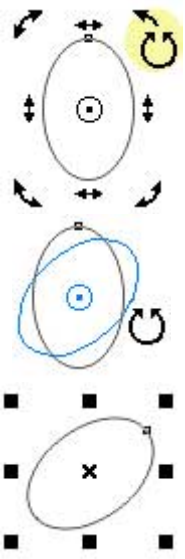
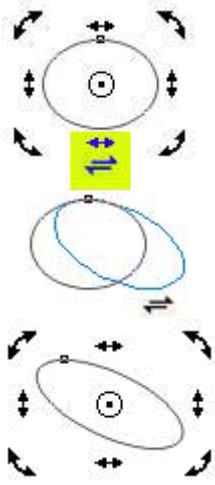
إجراء تعديلات على الشكل البيضاوي

بعد رسم الشكل البيضاوي يمكنك تعديل خصائصه من خلال مفاتيح التحكم التي تظهر عند تحديده بالضغط عليه مرة أو مرتين حيث أن الضغطة الأولى تحدده لتغيير أبعاده والضغطة الثانية تكون لإجراء الدوران بأي زاوية، وكذلك يمكن باستخدام أسهم الإمالة تعديل شكله.



تعديل الشكل البيضاوي

- وجه مؤشر الماوس على مربع التحديد الموضح بالشكل (اللون المظلل) وعندما يصبح شكل المؤشر سهمين متقابلين للأعلى وللأسفل اضغط مع السحب للأسفل.
- عند الوصول للشكل المطلوب حيث يوفر لك برنامج كورل درو 10 شكلاً وهمياً باللون الأزرق للدلالة على الوضع النهائي افلت مؤشر الماوس لتحصل على الشكل النهائي.
- لاحظ أن سهم المؤشر عند الانتهاء من التعديل لازال في وضع الرسم ولنقل الشكل المرسوم اضغط على أداة التحديد.

تدوير الشكل البيضاوي ✸ إذا أردت أن يكون الشكل البيضاوي مائلا بزاوية 45 درجة مثلا فيمكنك ذلك من خلال أسهم الدوران كما في الشكل المقابل، والتي تظهر بالضغط مرتين بمؤشر الاختيار على الشكل البيضاوي، وضغطة واحدة إذا كان الشكل محدداً مسبقاً. ✸ عندما يصبح مؤشر الماوس فوق احد هذه الأسهم يتحول شكله إلى شكل دائري (اللون المظلل). ✸ اضغط بالماوس في هذا الوضع مع التحريك فيدور الشكل حول نقطة المركز الموضحة في منتصف الشكل (يمكنك نقل مركز الدوران إذا رغبت). ✸ افلت زر الماوس عندما تصل إلى الشكل المطلوب فيظهر لك في صورته النهائية.	
إمالة الشكل البيضاوي ✸ أرسم شكلا بيضاويا ثم قم بالضغط عليه لتحديده، ثم اضغط مرة أخرى لإظهار مفاتيح الدوران والإمالة كما في الشكل. ✸ إضغط على السهمين المتقابلين بالماوس عندما يتحول شكله إلى السهمين المتعاكسين (اللون المظلل) وقم بالسحب لليمين. ✸ يشير الخط الأزرق إلى الوضع النهائي الذي يمكنك اتخاذ القرار بالتوقف عن السحب. ✸ افلت الماوس لتحصل على الشكل النهائي.	

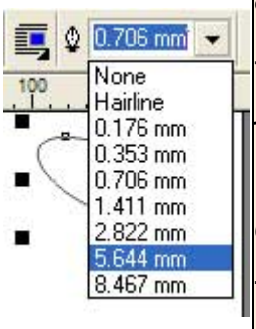
تحكم أدق لشكل القطع من خلال شريط الخصائص

يمكنك تعديل موقع الشكل البيضاوي وتغير مساحته بدقة من خلال إدخال القيم المناسبة لطلبك في الخانة المخصصة لذلك في شريط الخصائص (الحجم، الموضع) كما يمكنك التحكم في زاوية الدوران من خلال خانة (زاوية الدوران) المخصص بإدخال الزاوية المطلوبة.

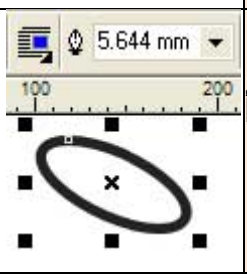
د./حازم فلاح سكيك

ملاحظة: شريط الخصائص يتغير تبعا للأداة المستخدمة في الرسم لاحظ ظهور أزرار التحكم في شكل القطع التي لم تكن موجودة في شريط خصائص أداة الرسم الحر أو شريط خصائص أداة المستطيل.

شريط خصائص التحكم في سمك الخط المحيط

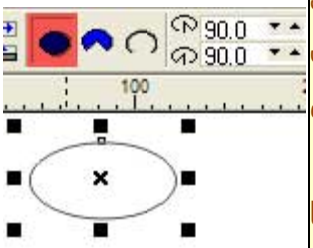
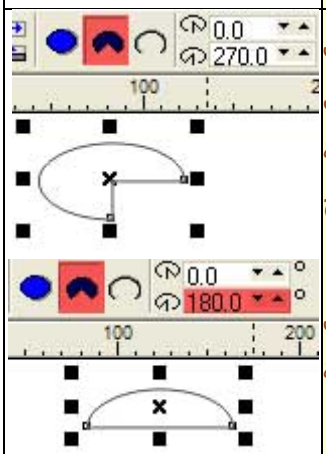
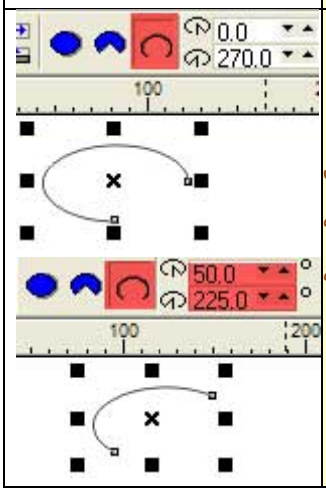


- خاصية تعديل سماكة الخط المحيط متوفرة في كافة الأدوات التي سبق دراستها، ولكن تركت لهذا الدرس لحين تكون قد تمكنت من اكتساب المهارات الكافية في التعامل مع الأزرار والأدوات العديدة في برنامج كورل درو 10.
- قم بتحديد الشكل البيضاوي كالمعتاد، ومن شريط الخصائص اضغط على سهم القائمة المنسدلة لتعديل سماكة الخط المحيط بالشكل، وقم باختيار القيمة المناسبة كما في الشكل.



- بعد تحديد قيمة الاختيار تغلق القائمة المنسدلة وسيطرأ التعديل مباشرة كما في الشكل المقابل.

شريط خصائص التحكم في شكل القطع

✸ يمكن باستخدام شريط الخصائص تحويل الشكل البيضاوي إلى قوس أو قطعة من الشكل البيضاوي من خلال الأزرار الثلاثة الموجودة في شريط الخصائص المبينة في الشكل المقابل. ✸ الزر الأول من اليسار يعطي شكلاً بيضاوياً كاملاً كما هو مرسوم في الشكل.	
✸ في الشكل السابق والمحدد مسبقاً إذا قمت بالضغط على الزر الثاني (اللون المظلل) فإن الشكل البيضاوي السابق يقتطع منه الجزء المبين في الشكل وتدرج قيمة القطع وهي 270 درجة في الخانة المخصصة لإدراج القيمة. ✸ إذا أردت أن تحول الشكل السابق إلى نصف شكل بيضاوي استخدم الأسهم لتقليل الزاوية إلى 180 درجة فتحصل على الشكل المبين.	
✸ أما الزر الثالث (اللون المظلل) فإنه يؤدي إلى تحويل الشكل البيضاوي إلى منحنى باقتصاص جزء منه ويمكن التحكم في طوله من خلال زيادة وتقليل قيمة الزاوية التي تقص منها.	

المزيد عن خصائص التحكم بلون الحدود ومهارات التعبئة في موضوع الحدود والتعبئة.

أداة التشكيل

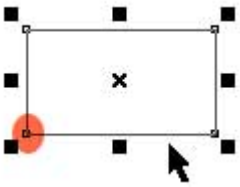
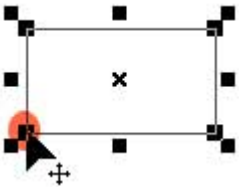
تعد أداة التشكيل من أقوى الأدوات التي يوفرها برنامج كورل درو، وذلك لاستخداماتها المتعددة في مجال تحرير الأشكال والكائنات الرسومية. يأتي استخدام أداة التشكيل بعد رسم الأجسام وتتعدد وظيفتها حسب الجسم المرسوم، كما أنها تستخدم مع الأزرار السابقة التي استخدمت لرسم الخط المستقيم والمستطيل والدائرة. كما أن استخدامها الأكبر يأتي عند تحرير الرسم الحر أو في حالة تحويل الأشكال المرسومة والنصوص إلى منحنيات فتصبح أداة التشكيل وسيلة لتحرير وإعادة تشكيل تلك المنحنيات.

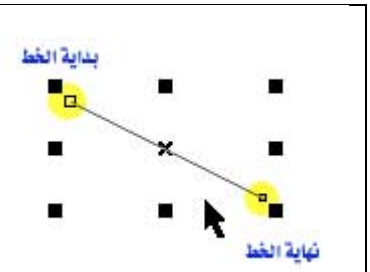
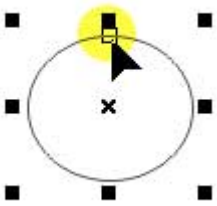
لتعدد وظائف أداة التشكيل سنقوم باستخدامها على الأشكال التي رسمت بالأدوات السابقة لتوضيح فكرة عملها، ومن ثم سوف نتطرق إلى استخدامها على المنحنيات.

فكرة عمل أداة التشكيل

كل الأجسام التي ترسم بواسطة الكورل درو عبارة عن مسارات متصلة ببعضها البعض، هذه المسارات يمكن أن تكون مفتوحة مثل الخط أو مغلقة مثل الدائرة والمستطيل، وقد تكون هذه المسارات إما خطوطاً مستقيمة أو منحنيات.

لاشك أنك لاحظت وجود مربعات مفرغة عند طرفي الخط، وكذلك عند أركان المستطيل، هذه المربعات تسمى عقد ووظيفتها تختلف تماما عن مربعات التحديد السوداء اللون.

	
يوجد بالإضافة إلى مربعات التحديد السوداء أربعة عقد عند أركان المستطيل.	يتغير شكل المؤشر عندما يكون فوق أحد هذه العقد كذلك تصبح العقد سوداء اللون أيضا.

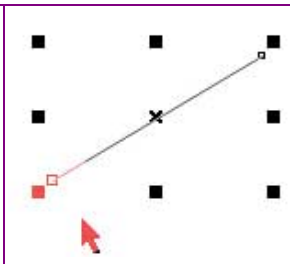
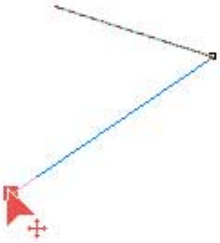
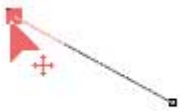
	
تكون العقدة في بداية الخط المستقيم أكبر من العقدة التي في نهايته.	للأجسام المرسومة بأداة القطع تكون لها عقدة واحدة لأن نقطة البداية لها هي نقطة النهاية.

أداة التشكيل للأجسام

الأجسام المرسومة بأدوات الرسم سابقة الذكر يمكن تعديلها من خلال أداة التشكيل حيث أن هذه الأجسام عبارة عن مسارات مرسومة تربط بينها عقد تحددها، فعلى سبيل المثال الخط المستقيم يتكون من نقطتي بداية ونهاية ويحدد بعقدتين، إن تغيير موضع أحد العقدتين أو كليهما هو وظيفة أداة التشكيل، كما سنرى أيضا أن أداة التشكيل تعدل المسار بين العقدتين دون تغيير العقدتين. في البداية سوف ندرس استخدام أداة التشكيل مع الخط المستقيم ومع المستطيل ومع الدائرة.

أداة التشكيل والخط المستقيم

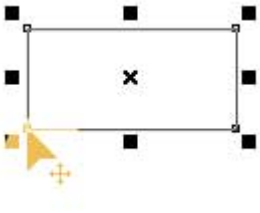
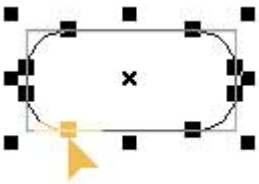
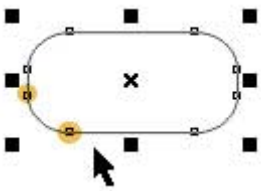
أرسم خطاً مستقيماً باستخدام أداة الرسم الحر، ثم اضغط على أداة التشكيل وتوجه إلى عقدة البداية للخط والتي تظهر أكبر حجماً، وعندما يتغير شكل المؤشر اضغط مع السحب. يمكنك هنا تعديل موضع نقطة البداية في أي مكان على ورقة العمل دون تغيير موضع نقطة النهاية.

		
أفلت زر الماوس لتحصل على الوضع النهائي لنقطة البداية.	أضغط بالماوس واسحب للأسفل كما في الشكل.	أرسم الخط المستقيم كما في الشكل ثم وجه مؤشر الماوس إلى عقدة البداية.

أداة التشكيل والمستطيل

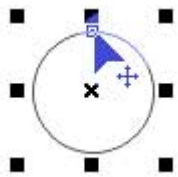
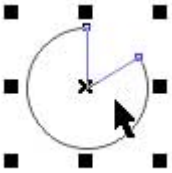
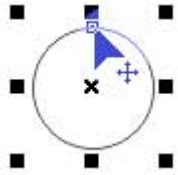
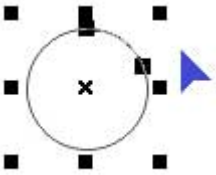
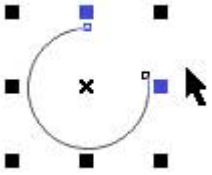
أرسم مستطيلاً طوله 10 سم وعرضه 5 سم مستعيناً بشريط الحالة أسفل الشاشة أثناء الرسم أو مستعينا بشريط الخصائص بعد الرسم بإدخال القيم في خانة الحجم للحصول على الأبعاد سابقة الذكر.

استخدم أداة التشكيل وعند أحد عقد المستطيل قم بالضغط مع السحب باستمرار حيث تتحول الأركان إلى منحنيات كما في الشكل.

		
أرسم مستطيلاً كما في الشكل ثم وجه مؤشر الماوس إلى الركن الأيسر السفلي.	عندما يتحول مؤشر الماوس إلى سهم مدبب اضغط مع السحب لليمين.	أفلت زر الماوس لتحصل على مستطيل بأركان منحنية كما في الشكل.

أداة التشكيل والدائرة

أرسم دائرة نصف قطرها 10 سم باستخدام أداة القطع واستخدم أداة التشكيل لتحويلها إما إلى جزء من منحني أو قطعة من دائرة كما في الشكل التالي:

		
أرسم دائرة كما في الشكل ثم وجه مؤشر الماوس إلى العقدة في أعلى الدائرة.	عندما يتحول مؤشر الماوس إلى سهم مدبب اضغط مع السحب للأسفل مع مراعاة أن يكون السهم داخل الدائرة.	أفلت زر الماوس لتحصل على دائرة اقتطع منها جزء كما في الشكل.
		
أرسم دائرة كما في الشكل ثم وجه مؤشر الماوس إلى العقدة في أعلى الدائرة.	عندما يتحول مؤشر الماوس إلى سهم مدبب اضغط مع السحب للأسفل مع مراعاة أن يكون السهم خارج الدائرة.	أفلت زر الماوس لتحصل على منحنى دائري كما في الشكل

تحويل الكائنات الرسومية إلى منحنى

الأشكال التي تم رسمها باستخدام أداة الرسم الحر وأداة المستطيل وأداة القطع هي أجسام مكونة من مسارات تنتهي بعقد محددة، وبالامكان تحويل هذه الأجسام إلى منحنيات باستخدام الأمر Convert to curve من قائمة arrange أو استخدام الزر الموجود أقصى يمين شريط الخصائص والذي يظهر عند تحرير المستطيل والشكل البيضاوي، وهذا يعني إضافة المزيد من العقد وتحريرها حسب الشكل المطلوب رسمه. أما بالنسبة للخط المستقيم فإن هناك طريقة أخرى لتشكيله وسنأتي لشرحها في الدرس القادم بعنوان أداة تشكيل المنحنيات.

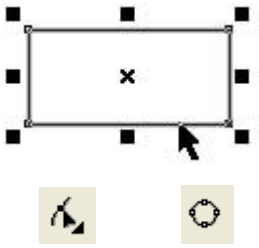
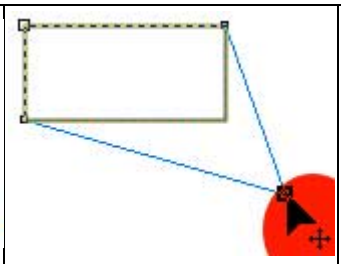
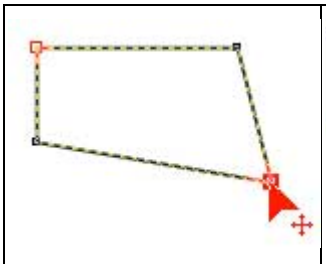
تحويل المستطيل إلى منحنى واستخدام أداة التشكيل

(1) أرسم مستطيل باستخدام أداة المستطيل.

(2) تأكد من أن المستطيل الذي رسمته محدد.

(3) اضغط على زر لتحويل جسم المستطيل إلى منحنى.

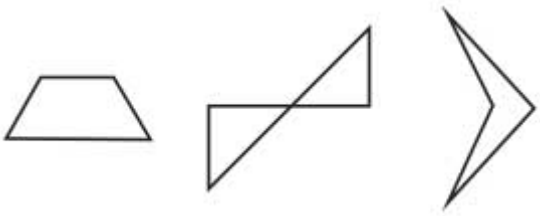
(4) استخدم أداة التشكيل لتحرير العقد كما في الشكل التالي:

		
أرسم المستطيل وحدده ثم حوله إلى منحنى واضغط على أداة التشكيل.	إسحب بأداة التشكيل العقدة للأسفل ولاحظ التغير.	عند الانتهاء أترك زر الماوس لتحصل على شكل جديد.

ملاحظة: تقوم أداة التشكيل هنا (بعد تحويل الجسم إلى منحنى) بوظيفة مختلفة حيث تقوم بتغيير موقع العقدة وبالتالي تغيير الشكل المرسوم، بينما كانت أداة التشكيل تحول الأركان إلى حواف منحنية.

تمرين

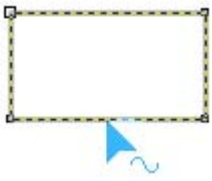
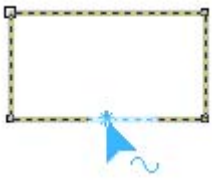
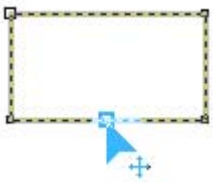
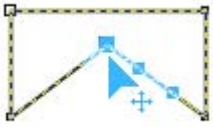
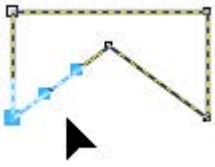
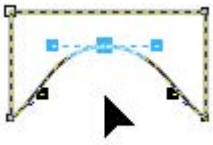
قم برسم الأشكال التالية مستعينا برسم مستطيل في كل مرة وحوله إلى منحنى ثم قم باستخدام أداة التشكيل بتحويله للأشكال التالية:



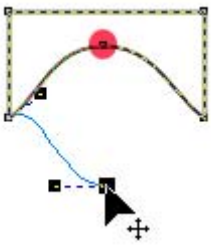
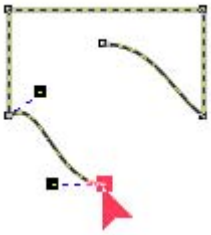
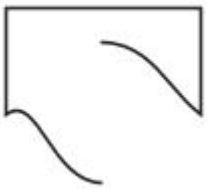
استخدام شريط الخصائص

سوف نستخدم هنا شريط الخصائص الخاص بأداة التشكيل لإضافة أو إلغاء عقدة ووصل عقدتين منفصلتين.

للتدريب على استخدام شريط الخصائص مع أداة التشكيل تتبع التدريب التالي:

		
بعد تحويل المستطيل إلى منحنى ضع مؤشر أداة التشكيل في المكان أعلاه.	لاحظ ظهور إشارة المنحنى أسفل المؤشر وظهور بقعة بالضغط على الخط.	اضغط على زر + في شريط الخصائص لإضافة عقدة.
		
اضغط على العقدة الجديدة مع السحب للأعلى.	تكون العقدة مفرغة وبالضغط عليها تصبح سوداء. إضغط على زر التحويل إلى منحنى في شريط الخصائص.	توجه إلى الطرف الثاني الأيسر وحدد العقدة السفلى وحولها إلى منحنى.
		
عد إلى العقدة الجديدة واضغط على زر التحكم في العقدة لتصبح ذات انحناء متماثل.	الشكل النهائي.	

تدريب أخر على استخدام زر فصل عقدة في شريط خصائص أداة التشكيل

		
إضغط على العقدة الجديدة في التدريب السابق ثم اضغط على زر الفصل .	إسحب العقدة للأسفل وستجد أنه تم فصل المنحنيين حول تلك العقدة.	الشكل النهائي.

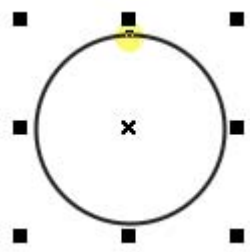
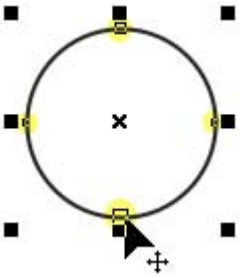
تحويل الدائرة إلى منحنى واستخدام أداة التشكيل

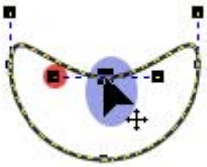
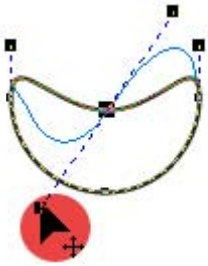
(1) أرسم دائرة باستخدام أداة المستطيل مع الضغط على مفتاح Ctrl أثناء الرسم.

(2) تأكد من أن الدائرة التي رسمتها محددة.

(3) إضغط على زر لتحويل جسم الدائرة إلى منحنى.

(4) استخدم أداة التشكيل لتحرير العقد كما في الشكل التالي:

		
أرسم دائرة كما بالشكل ولاحظ العقدة التي تم استخدامها سابقاً للحصول على أجزاء من الدائرة أو قوس من الدائرة؟	إضغط على زر التحويل إلى منحنى بينما الدائرة محددة فتحصل على أربعة عقد كما هو مبين في الشكل.	وجه مؤشر الماوس إلى أحد تلك العقد واضغط عليها تلاحظ ظهور نقاط تحكم على جانبي العقدة المحددة.

		
إضغط على العقدة واسحب إلى الأسفل كما في الشكل, ثم توجه إلى نقطة التحكم (المربعين على جانبي العقدة).	إضغط مع السحب للأسفل وفي اتجاه اليسار قليلاً ثم افلت الماوس.	الشكل النهائي.

ملاحظة: يمكنك استخدام أداة التعديل على باقي العقد ونقاط التحكم للحصول على الشكل المطلوب.

تمرين

قم برسم الأشكال التالية مستعينا برسم دائرة في كل مرة وحولها إلى منحنى ثم قم باستخدام أداة التشكيل في تحويله للأشكال التالية:

أداة تشكيل المنحنيات

لاحظت أن الشكل يمكن تحويله إلى منحنى، ومن ثم تشكيله من خلال أداة التشكيل التي تعمل على العقد التي تربط المسارات بين العقد، وهذه العقد يمكن زيادتها أو إلغائها حسب الحاجة، وكذلك لكل عقدة نقطتي تحكم على الجانبين من العقدة للتحكم في شكل انحناء المنحنى على كل جانب. وشكل انحناء المنحنى وتأثره بتحريك نقطة التحكم يعتمد على نوع العقدة، وفي برنامج كورل درو 10 ثلاثة أنواع من العقد.

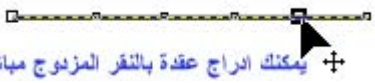
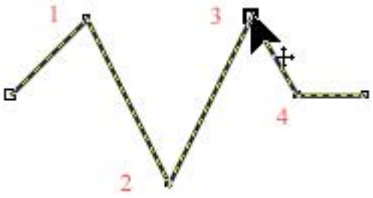
ملاحظة: عند تحديد عقدة تظهر نقطتي تحكم على الجانبين من العقدة, كذلك تظهر نقاط تحكم بالمنحنى المتصل بالعقدة والتي تشترك مع نقطة تحكم العقدة المحددة التي ستؤثر على شكل المنحنى.

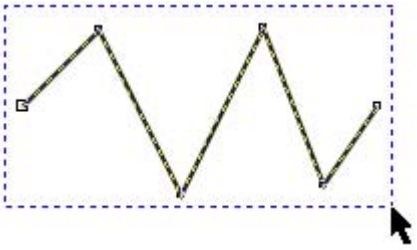
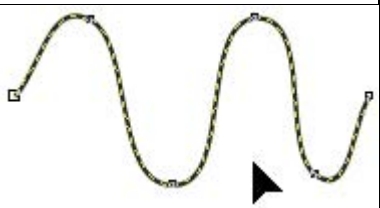
أنواع العقد

هناك ثلاثة أنواع من العقد هي: العقد الناعمة nodes smooth والتي يكون عندها المنحنى ناعماً دون انكسارات, والعقد المتناظرة symmetrical nodes وعندها يكون المنحنى متماثلاً على طرفي العقدة، والعقد الحادة nodes cusp وهي التي يكون عندها المنحني ذا إلتواء حاد. ويمكنك تغيير أنواع العقد باستخدام شريط خصائص أداة التشكيل والأزرار الخاصة بالتحكم بأنواع العقد، وعند وضع مؤشر أداة التشكيل على أي منها سيظهر اسم نوع العقدة بالإنجليزية.

تدريب 1

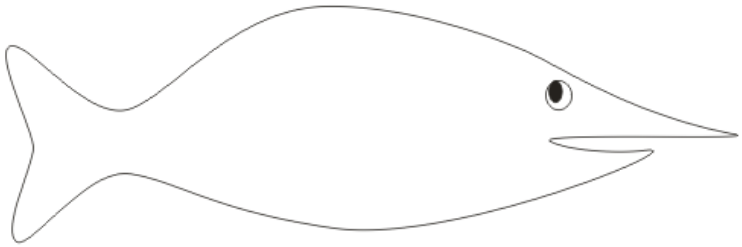
قم برسم خط مستقيم ثم حوله إلى خط متعرج ثم حوله إلى منحنى جيبي.

1	أرسم خطا مستقيما باستخدام أداة الرسم الحر.	
2	استخدم أداة التشكيل ووجه المؤشر إلى الخط وعند ظهور إشارة الموجة اضغط لتظهر بقعة سوداء (اللون الأحمر) وهي المكان المفترض لإدراج عقدة	
3	اضغط على إشارة الـ + في شريط أدوات الخصائص ثم توجه مسافة متساوية من العقدة الأولى وأدرج عقدة أخرى وكرر كما في الشكل.	
4	قم باستخدام أداة التشكيل بسحب العقدة 1 للأعلى والعقدة 2 للأسفل والعقدة 3 للأعلى والعقدة 4 للأسفل لتحصل على خط متعرج ثم بعد ذلك حاول ضبط مكان العقد لتبدو كلها على نفس الارتفاع وفي المنتصف للخط المتعرج.	
5	توجه إلى العقدة الأولى وحددها ثم اضغط على زر التحويل إلى منحنى في شريط الخصائص وكرر ذلك مع باقي العقد. وبعد كل مرة ستلاحظ ظهور نقاط التحكم...	

6	الآن يمكنك تحويل العقد إلى عقد متناظرة لتحصل على المنحنى المطلوب وذلك من خلال الضغط على كل عقدة ثم الضغط على زر التحكم بنوع العقدة المتاح لك وهو العقدة المتناظرة ولكن هنا سوف نقوم بتحديد جميع العقد مرة واحدة ومن ثم تطبيق زر العقدة المتناظرة للإسراع في إنجاز المطلوب. وذلك عن طريق رسم مستطيل باستخدام أداة التشكيل يحيط بالشكل كله وسيظهر الإطار المرسوم باللون الأزرق المنقط وكل ما دخل في هذا الإطار سيتم تحديده بمجرد إفلات زر الماوس كما في الشكل.	
7	بمجرد الضغط على زر العقدة المتناظرة ستحصل على الشكل المقابل.	
8	للحصول على الشكل النهائي يمكنك ضبط مواقع العقد ونقاط التحكم للحصول على الشكل المقابل.	

تمرين

قم برسم شكل بيضاوي ثم حوله إلى شكل سمكة وتحويله إلى منحنى مع إضافة عقد وتعديل نوعها وموضعها.

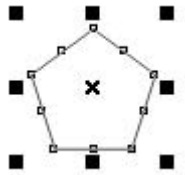


أداة التشكيل أيضا تستخدم مع أداة الكتابة والأدوات الأخرى وسيأتي شرحها لاحقا

أداة المضلع

توفر لك أداة المضلع رسم أشكال جاهزة من خلال ثلاثة أزرار هي حيث يمكن استخدام أداة التشكيل وشريط الخصائص التابع لكل شكل للحصول على الشكل المطلوب.

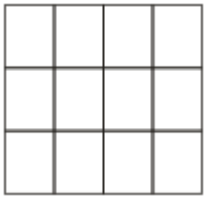
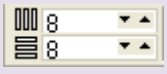
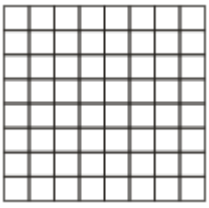
أداة المضلع

1	استخدم أداة المضلع وارسم الشكل المقابل.	
2	استخدم أداة التشكيل وبالضغط على العقدة السفلى اسحب للأعلى فيتحول الشكل تدريجياً إلى نجمة خماسية.	
3	اضغط على أداة التحديد ثم توجه إلى شريط الخصائص واجعل رقم 5 يتحول إلى رقم 7 بالضغط على السهم المشير للأعلى فتحصل على الشكل المقابل.	
4	هذا الشكل تم الحصول عليه بزيادة عدد رؤوس النجمة ليصبح 40 من خلال شريط الخصائص.	
5	هذا الشكل تم الحصول عليه بالضغط على زر النجمة بدلا من زر المضلع في شريط الخصائص.	

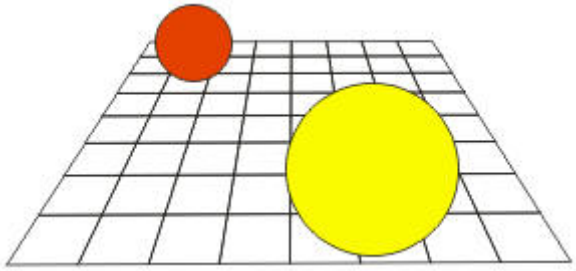
أداة الحلزون

1	استخدم أداة الحلزون وارسم الشكل المقابل.	
2	استخدم أداة الحلزون مرة أخرى وقم بزيادة عدد الحلقات إلى 10 في شريط الخصائص .	
3	عندما تصبح عدد الحلقات 20 تحصل على الشكل المقابل.	

أداة الشبكة

1	استخدم أداة الشبكة لرسم جدول كما بالشكل يمكنك استخدامه فيما بعد لتلوينه أو إدراج صور. لاحظ عدد الأعمدة 4 وعدد الصفوف 3.	
2	يمكنك التحكم بعدد الصفوف والأعمدة من خلال شريط الخصائص قبل الرسم بإدراج 8 لعدد الأعمدة و8 لعدد الصفوف.  .	

استخدام الشبكة لإضفاء منظور للرسم

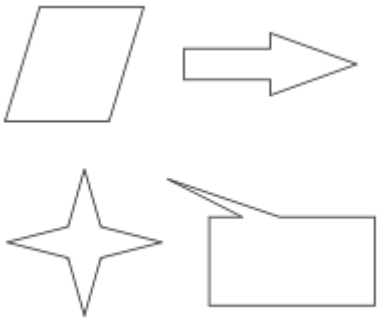


سيتم شرح كيفية تم عمل ذلك في موضوع المهارات الإضافية.

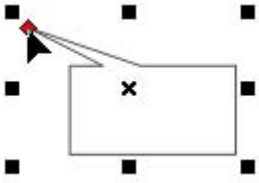
أداة الأشكال

شريط أدوات الأشكال

بالضغط على أداة الأشكال لفترة ثانية تحصل على شريط أدوات الأشكال المختلفة التي يمكن أن ترسمها مباشرة, وذلك تسهيلاً على المستخدم في الحصول على بعض النماذج الجاهزة بالرغم من أنه يمكن رسمها بالأدوات سابقة الذكر، ولكن هذه الإصدارة من برنامج كورل درو 10 قد وفرت هذه الأداة للحصول على الأشكال التالية:



المفتاح الأحمر يوفر لك إمكانية التعديل في الاتجاه والشكل للجسم المرسوم.

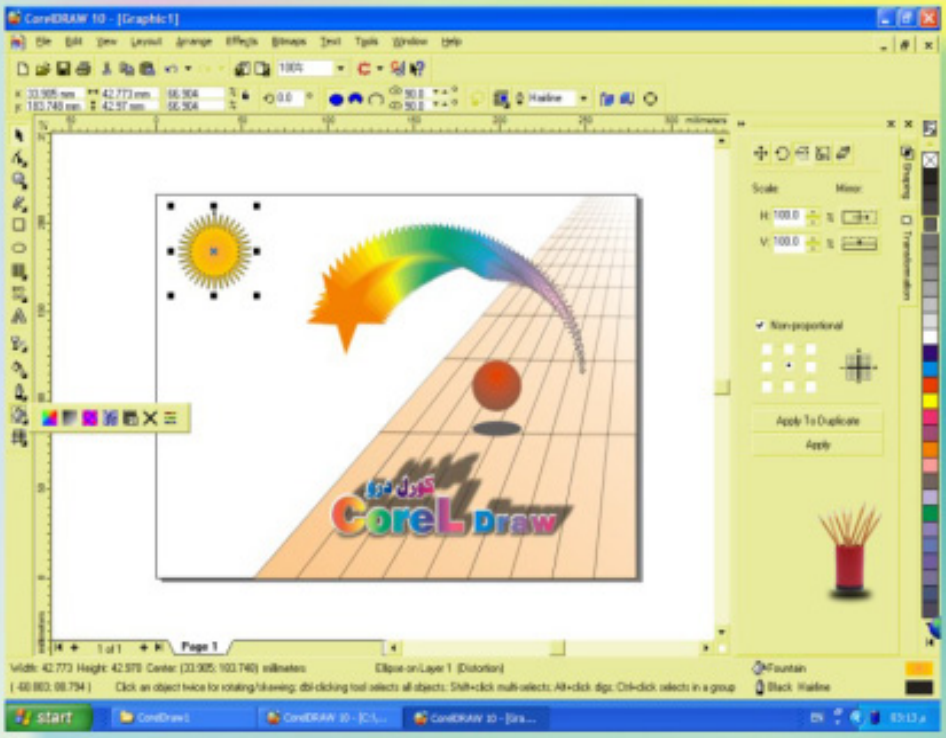


بعد إتمام هذا الدرس بإمكانك الانتقال إلى الدرس القادم والخاص بمهارات استخدام أدوات الحدود والتعبئة.

سلسلة كتب بدون معلم

كورل درو

CorelDRAW

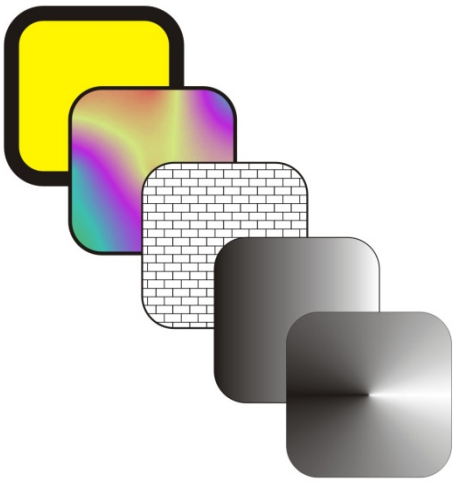


كن في المقدمة وابق دائماً في المقدمة مع
أكثر البرامج استخداماً في مجال الرسم والتصميم

د./ حازم فلاح سكيك
جامعة الأزهر - غزة

الفصل الثالث

الفصل الثالث



أدوات الحدود والتعبئة

الفصل الثالث
أدوات الحدود والتعبئة

أداة الحدود

أداة التعبئة

زر التعبئة بلون واحد

زر التعبئة المتدرجة

زر التعبئة بالنقوش

زر التعبئة بالنماذج

زر التعبئة بالصور

زر إزالة التعبئة

زر نافذة الألوان الرئيسية

د./حازم فلاح سكيك

الفصل الثالث

أدوات الحدود والتعبئة

أداة التعبئة أداة الحدود

تعلمنا في الفصول السابقة استخدام أدوات الرسم المختلفة دون التطرق إلى كيفية التحكم بشكل الحدود للأجسام المرسومة أو طريقة تعبئتها، وهنا سوف نحاول استعراض أكبر قدر ممكن من أدوات التحكم في الحدود والتعبئة، وستلاحظ مدى سهولة استخدامها والنتيجة الرائعة التي ستحصل عليها لتصميمك في المستقبل.

لسهولة شرح المواضيع سنقوم أولا بشرح أداة الحدود ثم سنتبعها بشرح عن أداة التعبئة.

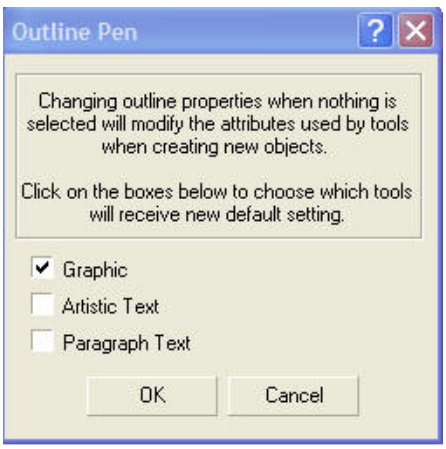
أداة الحدود

أداة الحدود تمكنك من التحكم في سمك الخط ولونه وشكله ويمكنك الوصول إلى هذه الأداة لعمل التغيرات المطلوبة مباشرة إما من خلال شريط الخصائص أو من خلال أداة

الحدود نفسها حيث أن بالضغط عليها تمتد باقي أزرار التحكم والتي هي موضحة في الشكل التالي:

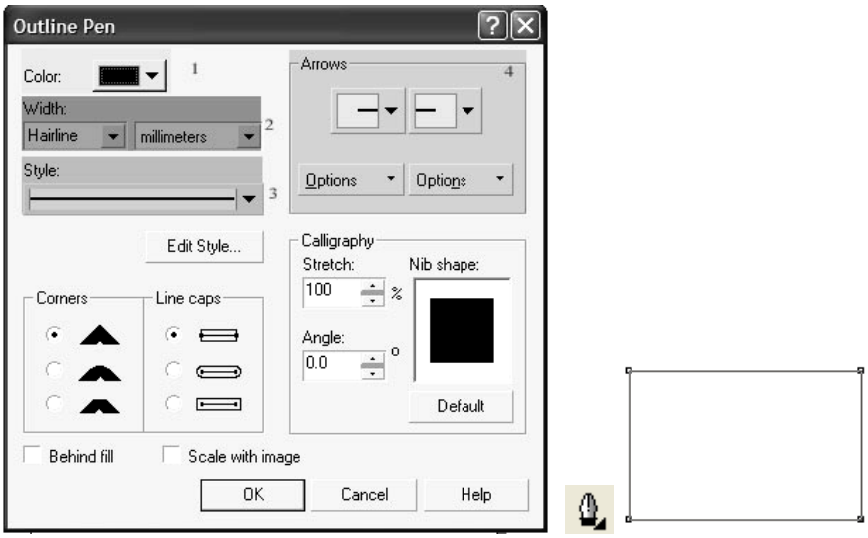
كل زر من هذه الأزرار له وظيفة محددة فيما عدا أزرار مربعات الحوار التي تمكنك من الوصول إلى شاشة التحكم بكافة عناصر الحدود، وهي التي سنقوم بشرحها حيث أن باقي الأزرار يمكنك اكتشاف تأثيرها بمجرد الضغط عليها ومراقبة التغيير الناتج مباشرة على الشكل المحدد (الذي اخترته بأداة التحديد). ولشرح مربع حوار الحدود سنقوم برسم مستطيل ومن ثم استدعاء مربع الحوار وإجراء التغيرات المطلوبة.

ملاحظة: إذا لم يجد الكورل درو أي شكل محدد فسيقوم بتنبيهك من خلال الرسالة التالية:



والتي تشير إلى أن التغيرات التي ستقوم بعملها ستؤدي إلى تعديل في الخصائص التي كنت ترسم بها وستطبق على كل رسم جديد ترسمه، حيث يمكنك تحديد نوع الخط وشكله ولونه مسبقا قبل الرسم إذا كنت سترسم أشكالاً مختلفة وبنفس شكل الحدود.

بداية نقوم برسم مستطيل كالمعتاد ومن ثم نختار من أداة الحدود أول زر على اليسار ليقوم بفتح مربع حوار أداة الحدود.



المناطق المظللة في مربع الحوار تشير إلى عناصر التحكم الرئيسية والتي سنستخدمها وهي مرقمة حسب تسلسل الشرح.

1 يستخدم زر اللون color (1) لتحديد لون الحدود للمستطيل.

2 يستخدم زر العرض width (2) للتحكم في سمك أضلاع المستطيل.

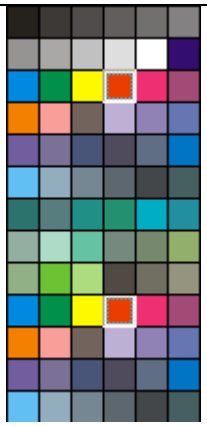
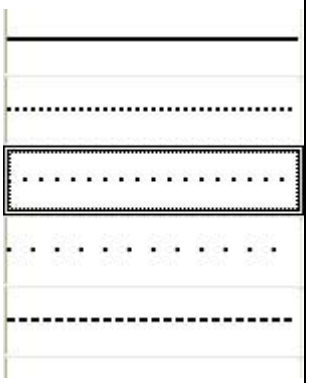
3 يستخدم زر الشكل style (3) للتحكم في شكل الخط حيث يمكنك جعل الحدود منقطة بدلا من الخط المستقيم.

4 يستخدم زر الأسهم arrows (4) فقط لتحويل الخط المستقيم إلى أسهم أو أي أشكال أخرى من النماذج المعروضة لبداية الخط أو نهايته.

بعد أن شرحنا وظيفة كل زر في مربع الحوار السابق، سنقوم باختيار اللون الأحمر لأضلاع المستطيل وسنتبعه باختيار سمك 1 مم، وسنختار من ضمن الأشكال العديدة النقاط المتقاربة.

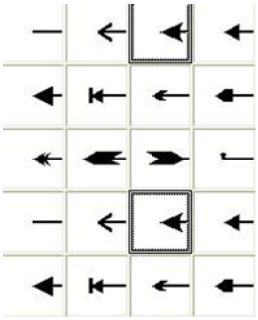
إذا لم يكن متوفراً ضمن القائمة سمك الخط 1مم يمكنك طباعته بالضغط بمؤشر الماوس في الخانة المتاحة للكتابة

وحذف محتوياتها وطباعة القيمة المطلوبة.

خيارات اللون	خيارات السمك	خيارات شكل الحدود
		

يمكنك العودة لمربع الحوار وإجراء التعديل المطلوب على الحدود للحصول على أحد الأشكال التالية:

الخطوط المستقيمة والأسهم



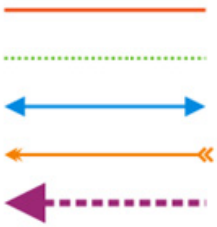
يمكنك تغيير لون الخط المستقيم وسمكه أيضا بنفس الطريقة السابقة، كما يمكنك استخدام زر الأسهم الذي يوفر لك مكتبة كبيرة من الأشكال لرأس السهم أو ذيله، والموضحة بالشكل المقابل.

(1) أرسم عدة خطوط مستقيمة باستخدام أداة الرسم الحر.

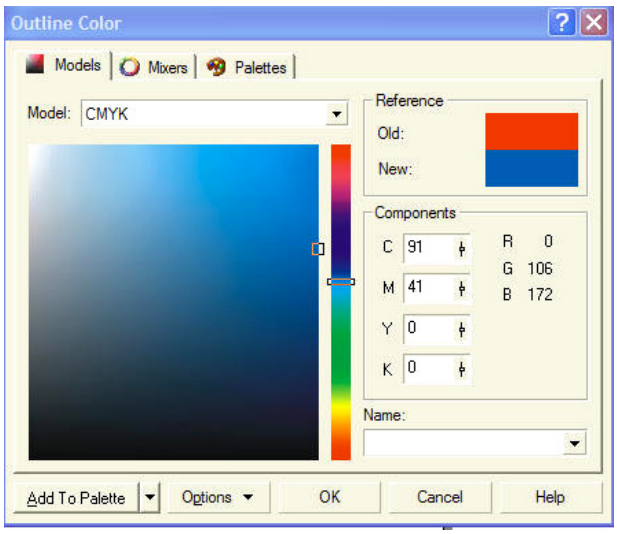
(2) قم بتحديد أحد هذه الخطوط ومن خلال مربع حوار حدود الخط غير لونه وسمكه.

(3) اختر خطاً آخر وقم باختيار رأس سهم وذيل له من قائمة الأسهم في مربع حوار حدود.

(4) تدرب على أكثر من نموذج لتحصل على الأشكال المقابلة.



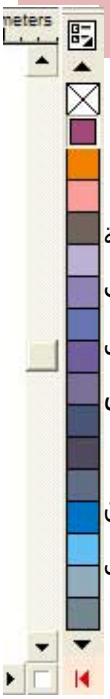
للحصول على مزيد من الألوان يمكنك استخدام الزر الثاني من اليسار عند الضغط على أداة الحدود لتحصل على مربع حوار الألوان للحدود والتي تتكون من ثلاث بطاقات هي Models و Mixers و Palettes كما في الشكل التالي:



وهنا يمكنك تحريك المؤشر المستطيل للانتقال إلى اللون المطلوب وتحريك المربع على النموذج للحصول على درجات مختلفة من اللون. جرب بنفسك تمرير المؤشر وتغيير قيم خلط الألوان المشار إليها بالأحرف اللاتينية، وهذه الأحرف هي CMYK حيث يشير الحرف C إلى اللون الأزرق والحرف M إلى اللون البنفسجي والحرف Y إلى اللون الأصفر والحرف K إلى اللون الأسود. وهذه القيم التي تستخدم في المطابع وعلى أساسها يتم فرز الألوان للحصول على الصورة الملونة في النهاية، كما أن هناك نظاماً آخراً للألوان هو نظام RGB والذي يدل على خلط ألوان الأحمر والأخضر والأزرق وهي الألوان الأساسية.

أي نموذج من الألوان تختاره من قائمة Model سيظهر لك قيماً مختلفة، ولكن ستبقى قيم الألوان الأساسية RGB محددة على اليمين، من خلال مربع الحوار السابق ستكتشف عدداً لانهائياً من خيارات الألوان لتختار منها، وهي مجمعة في قوائم معروفة حسب القياسات العالمية.

ستجد العديد من الخيارات التي تخص أداة التعبئة في هذا الدرس مما سيضفي جمالا على التصاميم المرسومة سواء كانت ستستخدم للطباعة على الورق أو للاستخدام لتصميم صفحات الإنترنت.

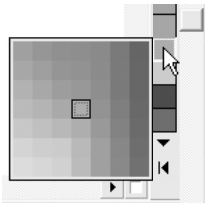


أداة التعبئة

أداة التعبئة تمكنك من التحكم في ملء الأشكال المحاطة بخط سواء كانت منتظمة مثل المستطيل والدائرة أو الأشكال التي ترسم باستخدام أداة التشكيل، وهنا يجب التنويه إلى أن أداة التعبئة تعمل على الأشكال المغلقة فقط (يمكنك إغلاق الشكل المرسوم بوصل عقدة البداية مع عقدة النهاية باستخدام شريط الخصائص الخاص بأداة التشكيل)، كما أن أداة التعبئة تستخدم على النصوص العربية والإنجليزية.

والتعبئة أما أن تكون بواسطة لون واحد أو عدة ألوان متدرجة أو منفصلة أو من خلال التعبئة بالصور أو من خلال النقوش والنماذج المتوفرة ضمن مكتبة الكورل

درو والتي ستحصل عليها من خلال أزرار ومربعات حوار لتحدد خياراتك ثم تطبقها على الشكل المرسوم.

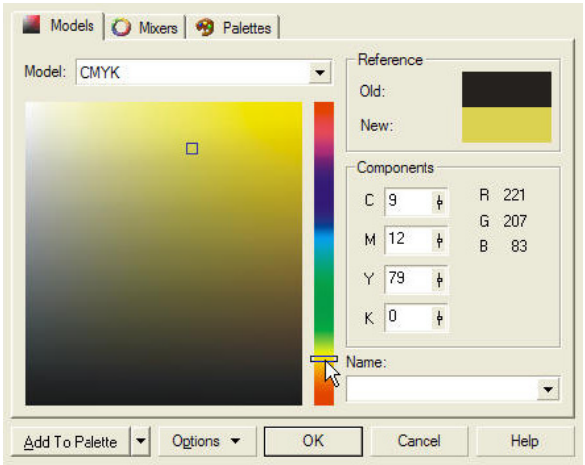


ملاحظة: إذا قمت بالضغط على أي لون لمدة أكثر من ثانية فإن مربع يحتوي على تدرجات مختلفة لذلك اللون يمكنك الاختيار من بينها ما هو مناسباً.

الضغط على أي من الأزرار في أداة التعبئة يؤدي إلى فتح مربع به العديد من أزرار التحكم بالطريقة التي تريد إدراج التعبئة بها للشكل المرسوم. سنتناول شرح هذه الأزرار حسب ورودها من اليسار في شريط أدوات التعبئة .

زر التعبئة بلون واحد

يوفر برنامج كورل درو على أقصى يمين الشاشة شريط أدوات ألوان التعبئة لتطبيقها على الشكل المرسوم بمجرد الضغط على اللون المطلوب بعد تحديد الجسم المراد تلوينه.



كما يمكنك تمرير هذا الشريط للحصول على باقي الألوان من خلال السهم المشير للأسفل أو للأعلى، كما يمكنك الضغط على السهم المشير إلى اليسار والملون لتمييزه باللون الأحمر فتفتح لك نافذة بكل الألوان لتختار منها مباشرة.

كما أن زر التعبئة بلون واحد سوف يقوم بفتح مربع حوار مشابه لمربع الحوار الذي استخدمته في اختيار لون للحدود ولكن هنا سيكون أثره على التعبئة..

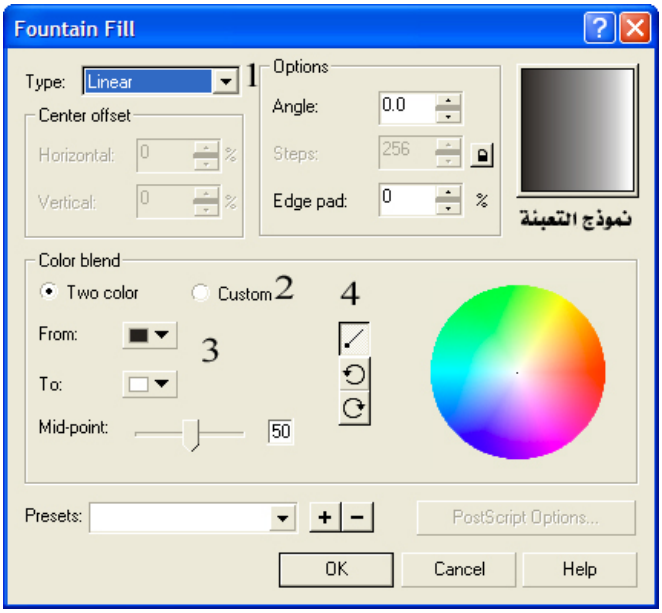
في أغلب الأحيان يكتفى باستخدام شريط الألوان على أقصى اليمين لإدراج اللون المطلوب.

زر التعبئة المتدرجة

يوفر هذا الزر أداة لتعبئة الأشكال المرسومة بتدرج انسيابي للألوان، ويمكن أن يكون على عدة أشكال وبعدة ألوان حسب الرغبة. كل هذه الخيارات يمكن الوصول إليها بالضغط على زر التعبئة المتدرجة لتحصل على مربع الحوار التالي:

1 من خلال الخيار (1) يمكن تطبيق التعبئة المتدرجة بعدة أنواع منها الخطي Linear أو القطري Radial أو المخروطي Conical أو المربع Square.

2 لاختيار التدرج اللوني إما بلونين أو من خلال ألوان يتم تحديدها بالضغط على الخيار الآخر Custom.



3 يمكن اختيار أي لونين من القائمة التي تفتح بالضغط على السهم السفلي بجانب اللون المختار لتتم التعبئة بها، وكذلك التحكم في نقطة الوسط بين اللونين.

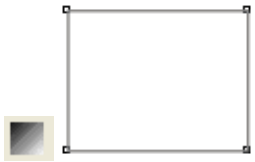
4 أزرار التحكم بطريقة الوصل بين اللونين إما مباشرة أو من خلال الدوران عبر الألوان مع أو عكس عقارب الساعة.

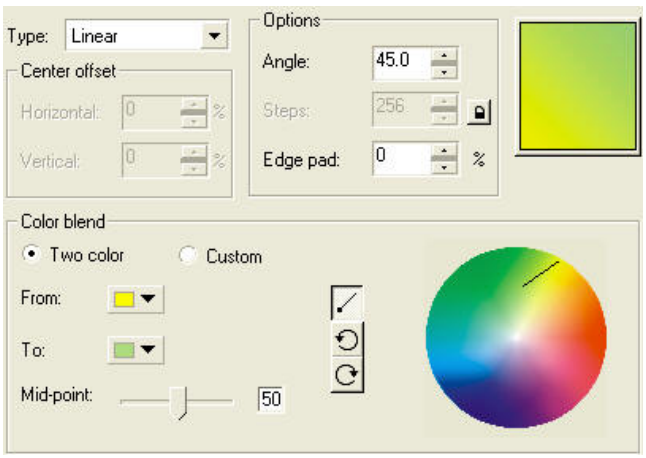
5 يوفر كورل درو من خلال هذا الخيار ما يقارب من 50 نموذجاً مختلفاً لألوان التدرج الشائعة الاستخدام.

سيظهر على النموذج في الجانب الأيمن العلوي من مربع الحوار نسخة عن الاختيارات التي تمت قبل تطبيقها على الشكل المحدد، كما يمكنك التحكم بزاوية دوران التعبئة من خلال خانة Angle.

تدريب 1

قم برسم مستطيل ثم استخدم التعبئة المتدرجة لتحصل على لون متدرج قطري من اللون الأصفر إلى اللون الأخضر .





أرسم المستطيل بالطريقة المعتادة ثم من أداة التعبئة اختر زر التعبئة المتدرجة.

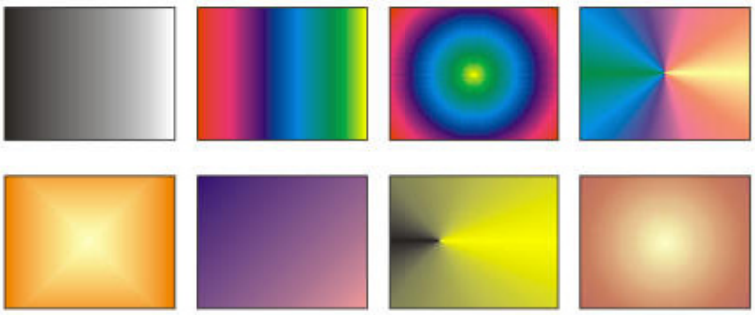
في مربع حوار التعبئة المتدرجة اختر اللون الأصفر للبداية واللون الأخضر للنهاية كما في الشكل أعلاه، ثم في خانة الزاوية أدخل الزاوية 45 درجة للحصول على التدرج القطري.

اضغط على المفتاح موافق OK فتكون النتيجة هي الشكل التالي:

تدريب 2

لإتقان استخدام أداة التعبئة المتدرجة قم بعمل عدة مستطيلات، ثم استخدم أداة التعبئة على كل واحد للحصول على تعبئة مختلفة من خلال اختيار القيم المناسبة للحصول على التعبئة القريبة من النماذج التالية:

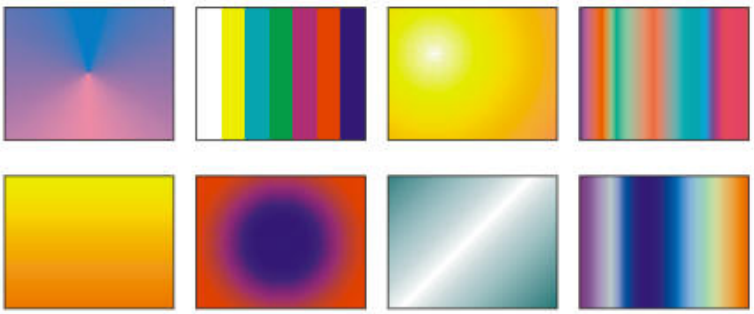
نماذج مختلفة من التعبئة المتدرجة



تدريب 3

قم باستخدام التعبئة المتدرجة إستخدام الأشكال الجاهزة في قائمة presets أسفل مربع حوار التعبئة المتدرجة للحصول على النماذج التالية:

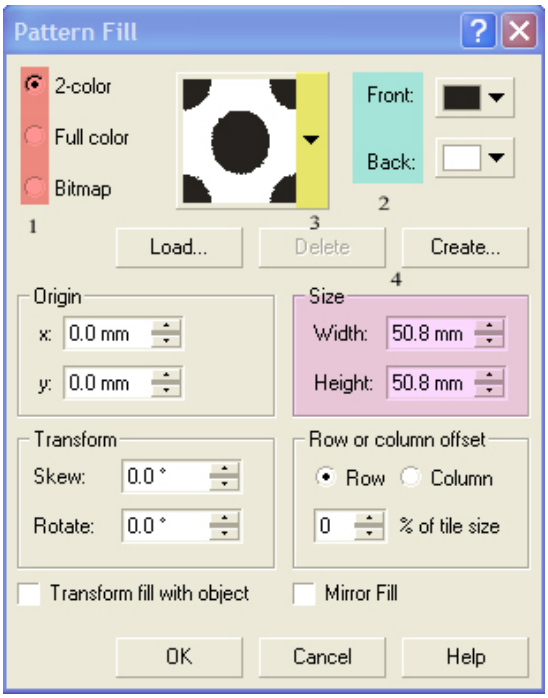
نماذج مختلفة من التعبئة المتدرجة ضمن presets



زر التعبئة بالنقوش

تستخدم التعبئة بالنقوش في إكساء الرسم بنقوشاً زاهية تميزه وتظهره بوضوح أكثر، وطريقة استخدامها هي نفس الطريقة المعهودة باختيار الجسم المراد تعبئته ومن ثم اختيار الزر رقم 3 من اليسار لأداة التعبئة، ويمكنك التعامل بسهولة مع مربع الحوار الذي يعطي العديد من أدوات التحكم بالنقوش من حيث اللون والحجم وغيره كما ستتعرف عليها من خلال الشرح التالي:

1 و 2 و3 يوفر مربع حوار التعبئة بالنقوش 3 خيارات مختلفة، هي إما التعبئة بنقوش من لونين يمكنك تحديدهما إما بالأبيض والأسود أو أي لونين تختارهما من المربعين على يمين رقم 2 على مربع الحوار المبين، أو أن تختار الخيار الثاني Full color أي كافة الألوان وهنا لا يصبح بالامكان اختيار الألوان فقط بل يمكنك التعبئة من النماذج المتوفرة في الخيارات رقم 3 على مربع الحوار، والخيار الثالث هو التعبئة بالصور النقطية التي تحصل عليها من رقم 3.

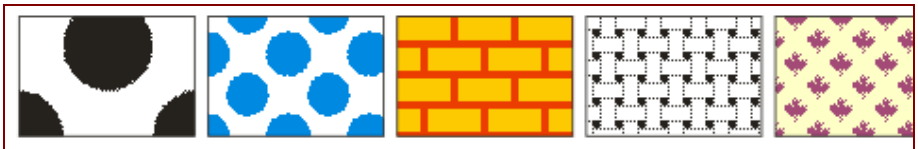


4 كما يمكنك التحكم بحجم النقوش إما بتكبيرها أو تصغيرها من خلال المفاتيح على خانة size رقم 4 على مربع الحوار.

باقي الخيارات تعطي التحكم في موضع هذه النقوش والصور بالنسبة للرسم Origin وكذلك التحكم في زاوية الانحناء Skew والدوران Rotate.

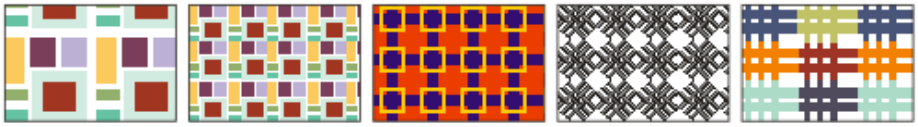
ملاحظة: تكبير حجم الكائن المرسوم أو تصغيره لا يؤثر في حجم وشكل النقوش لأنه تم تحديد حجمها مسبقا من قبل مربع الحوار وهذه ميزة هامة في عدم تشويه النقوش مع تغير حجم الكائن المرسوم.

عينة من نقوش من لونين color 2



حجم مصغر للنقوش	نقش مجدل	طوب حجري	حجم اصغر وملون	حجم كبير للنقوش

عينة من نقوش ملونة Full color



عينة من نقوش الصور Bitmap

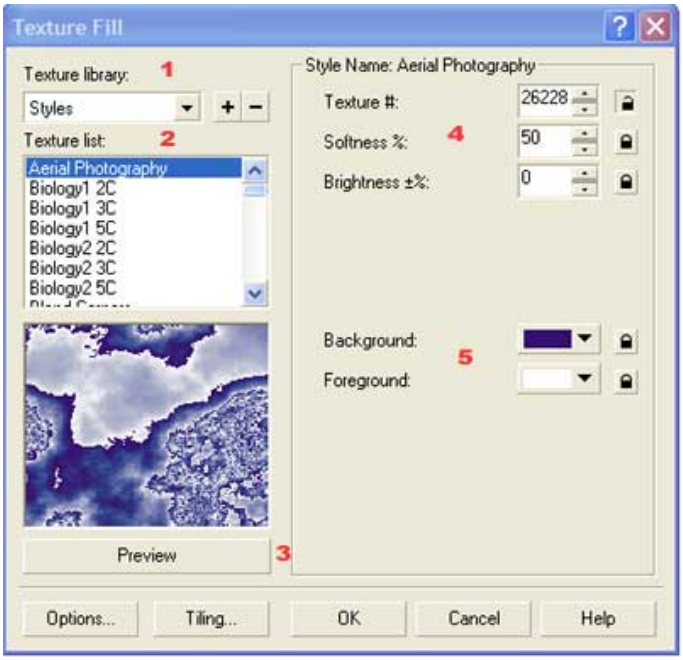
ملاحظة: يمكنك إضافة صور خاصة لتصبح متاحة للتعبئة من خلال استخدام الزر Load في مربع حوار التعبئة بالنقوش.

زر التعبئة بالنماذج

تعد التعبئة باستخدام النماذج من ميزات مكتبة كورل درو الضخمة لما توفره لك من خيارات إضافية للتعبئة، وهذه النماذج عبارة عن صور تحاكي الطبيعة مثل التعبئة بأسطح رخامية أو بأسطح لصور الكواكب أخذت بالأقمار الصناعية أو صور للخلايا الحية تحت

تكبير الميكروسكوب، وهذا بالإضافة إلى مفاتيح التحكم في حجم تفاصيل هذه النماذج وإعادة خلط الألوان لها للحصول على عدد لانهائي من الأشكال المختلفة للنماذج المتوفرة.

كالمعتاد عند اختيار زر التعبئة بالنماذج من أداة التعبئة يظهر مربع حوار كما في الشكل المقابل:



(1) لاختيار النماذج من المكتبة.

(2) التنقل عبر ملفات المكتبة التي اخترتها.

(3) عرض لصورة النموذج قبل اتخاذ القرار بالضغط على زر موافق OK.

(4) أزرار التحكم بحجم تفاصيل النقوش على النموذج من حيث كثافتها والتحكم بإضاءتها.

(5) التحكم بالألوان التي ستظهر للتعبئة وقد تكون لونين أو أكثر حسب النموذج الذي وقع عليه الاختيار.

ملاحظة: تستهلك التعبئة بالنماذج الكثير من ذاكرة الحاسوب لذا ستلاحظ البطء في أداء الحاسوب بعد اختيار احد هذه النماذج.

عينة من التعبئة بالنماذج

زر التعبئة بالصور

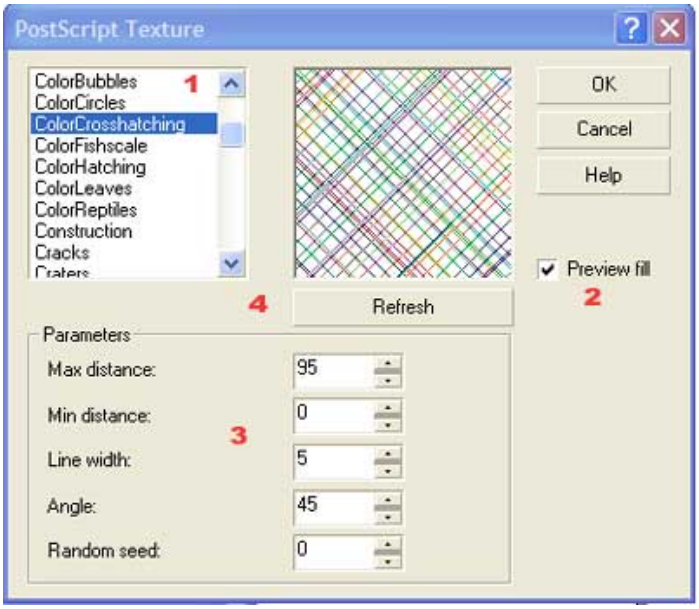
توفر مكتبة كورل درو 10 ما يقارب من 55 نموذجاً مختلفاً لصور من نوع PostScript لتستخدمها للتعبئة، ويمكنك التحكم في العديد من الخصائص لهذه الصور مثل كثافتها وسماكة الخطوط والزوايا وغيره عدا التحكم في اللون. واستخدام هذه المكتبة يأتي من خلال الضغط على زر التعبئة بالصور في أداة التعبئة.

(1) لاختيار اسم الملف المعبر عن الصورة.

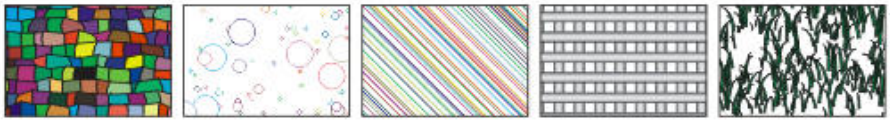
(2) اضغط على هذه الخانة لإظهار نموذج عن الصورة المحددة في 1.

(3) غير المسافة بين الصور وتحكم في كثافتها حسب الحاجة.

(4) اضغط على هذا الزر Refresh للحصول على الشكل الجديد بعد التعديل الذي تم بواسطة 3.



عينة من التعبئة بالصور



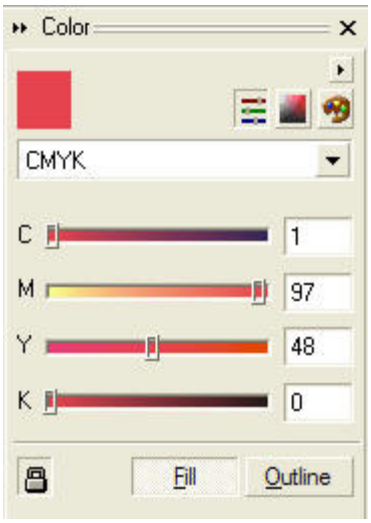
زر إزالة التعبئة

استخدم هذا الزر على أي شكل قمت بتعبئته للتخلص من التعبئة.

زر نافذة الألوان الرئيسية

عند الضغط على هذا الزر سيقوم برنامج كورل درو بفتح نافذة جانبية على موازاة شريط الألوان، هذه النافذة تختلف عن مربع الحوار في أن مربع الحوار يمنعك من العمل على تصميمك حتى الانتهاء من مربع الحوار إما بالموافقة أو الإلغاء، أما النافذة الجانبية فيه وتبقى متاحة لك لاستخدامها أثناء الرسم مما يجعل الأمر أسهل عند تلوين عدة أشكال.

نافذة الألوان الرئيسية تشمل التحكم بألوان الحدود من خلال زر Outline أسفل النافذة أو من خلال زر Fill. كما أن نظام الألوان يعرض من خلال أشرطة الألوان الرئيسة أو من خلال العارض أو من خلال الشرائح .

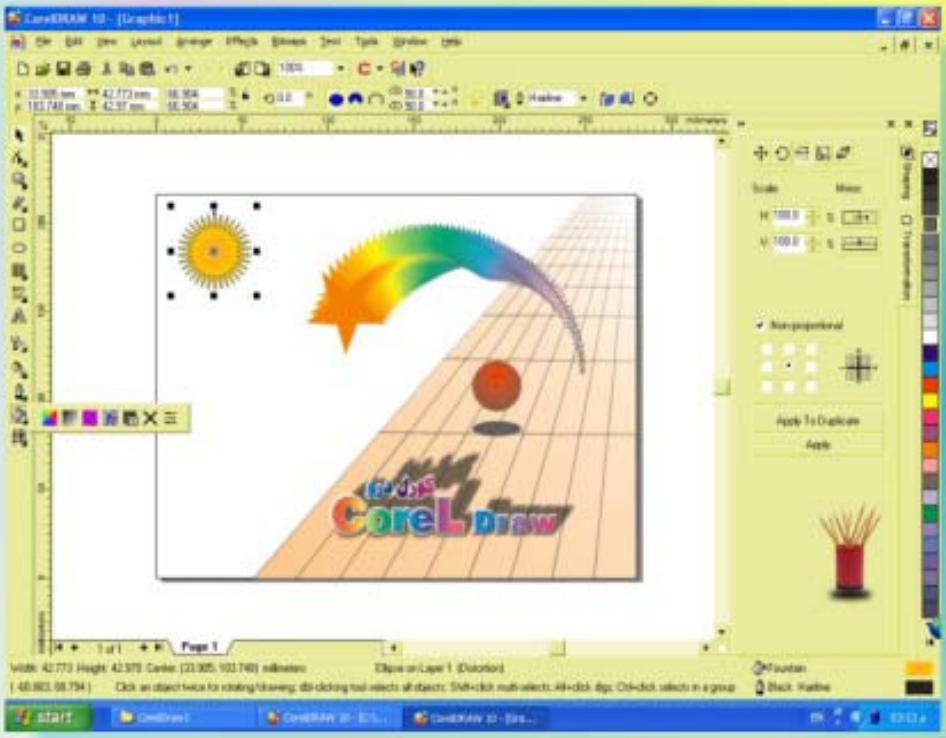


في كل من الخيارات الثلاثة السابقة يمكنك اختيار نمط الألوان الأساسية التي ستستخدمها لخلط الألوان من خلال القائمة المنسدلة في نافذة الألوان الرئيسية .

بتحريك المستطيلات على شرائح الألوان سوف يؤدي إلى تغير اللون الناتج وسيطبق مباشرة على الشكل المحدد مما يسهل عليك اختيار الألوان المتجانسة بطريقة أكثر فعالية.

سلسلة كتب بدون معلم

كورل درو
CorelDRAW

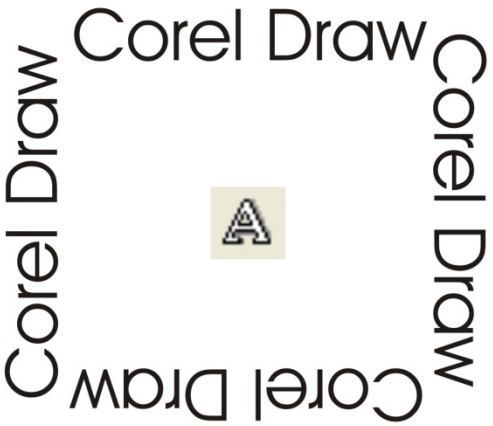


كن في المقدمة وابق دائماً في المقدمة مع
أكثر البرامج استخداماً في مجال الرسم والتصميم

د./ حازم فلاح سكيك
جامعة الأزهر - غزة

الفصل الرابع

الفصل الرابع



استخدام أدوات كتابة النص

د./حازم فلاح سكيك

الفصل الرابـــــع
استخدام أدوات كتابة النصوص

- كتابة نص
- تحرير النص وتنسيقه
- أوامر قائمة النص Text
- إدراج نص في مسار
- كتابة الفقرات
- تحرير الفقرة

الفصل الرابـ ـ ـ ـع

استخدام أدوات كتابة النصوص

الكثير من التصاميم التي ستقوم بها تحتوي على كتابة نصية مثل العناوين والترويسات، وقد تحتوي على فقرات من عدة جمل. باستخدام أداة الكتابة في كورل درو 10 تستطيع كتابة نص في أي مكان من الرسم حيث توفر لك قائمة النصوص Text خيارات عديدة لتنسيق الخط وإبرازه في أجمل صورة.

من الممكن إجراء التغييرات اللازمة على الخط من ناحية نوعه وحجمه كما تفعل في برامج معالجة الكلمات.

كما هو الحال لكل الأجسام في كورل درو 10، فإن الخط عبارة عن جسم يمكن تغيير حجمه وتدويره وإمالته وتلوينه وتعبئته وإضافة الحدود له، كما أن أداة التشكيل تمكنك من زيادة المسافات بين أسطر الفقرات وزيادة المسافة بين أحرف الكلمة الواحدة أو نقل أحرف الكلمة الواحدة لتبدو على شكل مدرج مثلاً، كما يمكنك التحقق من التهجئة

الإملائية. هذا بالإضافة إلى جعل النص المكتوب يتبع أي مسار تحدده له بالرسم فتجعل النص يبدو متموج أو منحني..

لتغطية كافة الأدوات ومهارات استخدامها سنقوم بتقسيم الموضوع إلى عدة أجزاء وفي النهاية يمكنك دمجها وتطبيقها حسب رغبتك..

🗁 كتابة نص

لكتابة نص قم بالضغط على أداة الكتابة في شريط الأدوات، حرك مؤشر الماوس إلى منطقة الرسم ولاحظ تغير شكل المؤشر إلى إشارة + وأسفل منها على اليمين حرف A .

إضغط بزر الماوس ليتحول مؤشر الماوس إلى مؤشر إدراج في صورة حرف I، ثم ابدأ بكتابة كلمة Corel Draw.

بعد الانتهاء من كتابة الكلمة السابقة اضغط على بمؤشر الماوس على أداة التحديد لإعلام البرنامج بانتهاء أمر الكتابة.

تظهر كلمة Corel Draw محاطة بنقاط التحديد كالمعتاد مع الأشكال المرسومة مثل المربع والدائرة، كما يظهر أسفل كل حرف عقدة.

قم بتكرار ما سبق مع كتابة جملة باللغة العربية وهي (دروس في برنامج كورل درو).

ظهرت الأحرف باللون الأسود وعند تحديد النص العربي فإن العقد لا تكون مصاحبة لكل حرف مثل الإنجليزية، وهنا تجدر الإشارة إلى أن بعض خصائص التحرير قد لا تنطبق

على النص العربي. كما أن مربعات التحديد تستخدم لتكبير النص ومده، وعلامة X في وسط التحديد تشير إلى أنه عند وجود المؤشر فوقها يمكن نقل النص من مكان إلى أخر بالضغط والسحب للمكان الجديد.

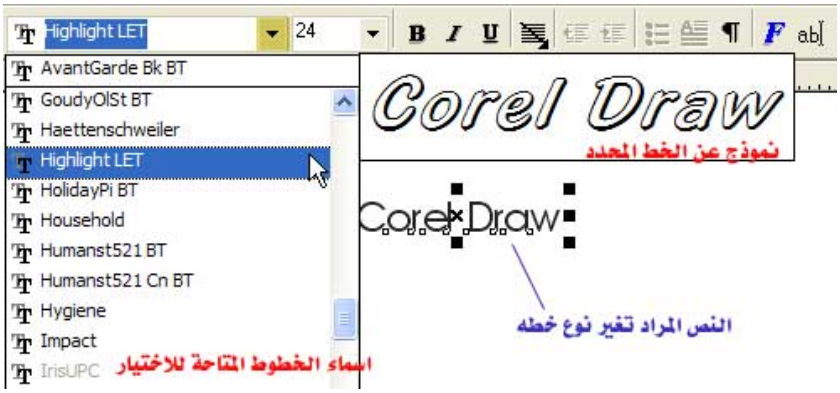
🗁 تحرير النص وتنسيقه

المقصود بتحرير النص وتنسيقه هو التحكم بنوع الخط وشكله وحجمه، وهي من المهارات التي اكتسبتها من خلال استخدامك لبرامج معالجة الكلمات، وسوف نقوم بنفس الشيء من خلال استخدام شريط الخصائص الخاص بالنصوص أو من خلال قائمة الأوامر Text حيث أن القائمة تعطي مزيدا من الإمكانيات غير المتاحة في شريط الخصائص.

🗁 استخدام شريط الخصائص لتحرير النص وتنسيقه

عند اختيار أداة النص فإن شريط خصائص النص يظهر على النحو التالي:

من خلال هذا الشريط يمكنك تغيير نوع الخط وبرنامج الكورل درو يميز الخطوط العربية عن اللاتينية حيث تظهر الخطوط غير المتاحة بلون باهت، وكل خط يظهر نموذجاً يحدد شكل الخط قبل اعتماده عند الضغط على سهم القائمة المنسدلة.



عند اختيار نوع الخط Highlight LET يظهر ظهر النموذج شكل هذا الخط من خلال نفس النص المكتوب لتتأكد من أنه الأنسب لاختيارك مما يوفر الوقت والجهد، وبالضغط على نوع الخط المطلوب تغلق القائمة المنسدلة ويصبح شكل النص على النحو التالي:

Corel Draw

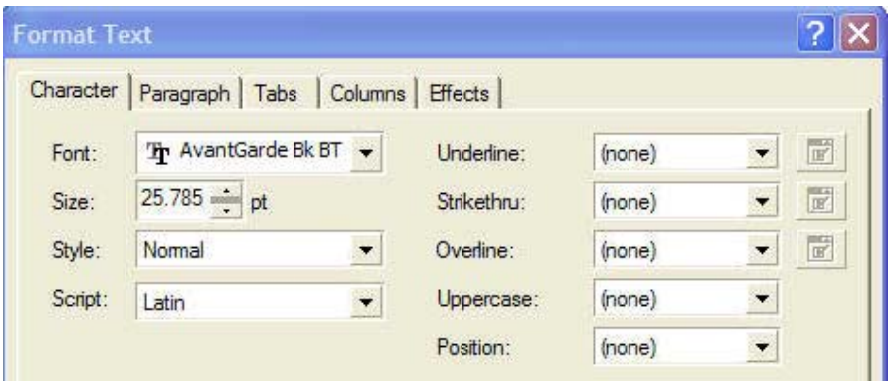
تم التخلص من التحديد بالضغط بمؤشر الماوس على أي مكان على ورقة العمل.

كما يمكن اختيار الحجم المناسب للخط من خلال القائمة المنسدلة في شريط الخصائص (اللون الأزرق) وذلك باختيار رقم يعبر عن عدد النقاط في وحدة القياس الانش وخط حجمه 72 نقطة يكون ارتفاعه 1 انش وفي الشكل التالي أحجام مختلفة للجملة السابقة.

إضافة إلى ذلك يمكنك طباعة الحجم المطلوب بالضغط بمؤشر الماوس على الرقم على يسار سهم القائمة المنسدلة وإدراج الرقم المطلوب.

🗁 استخدام قائمة Text لتحرير النص وتنسيقه

يمكن الوصول إلى خيارات أكثر من خلال أمر تنسيق النص Format Text في قائمة نص Text، وفي الأغلب فإن ما هو موجود في شريط الخصائص يكون الأكثر استخداما، ولكن في أمر تنسيق النص تنفذ الأوامر من خلال مربع حوار وهو يظهر في الشكل أدناه:



لتحرير كلمة واحدة في الجملة مثل جعل كلمة Corel أكبر حجما من كلمة Draw في النموذج السابق وتغيير تنسيق الخط لتصبح على النحو التالي:

Corel Draw

أكتب جملة Corel Draw كما سبق وسنحصل على الجملة بالشكل التالي:

هنا نحن بحاجة إلى تطبيق تنسيق محدد على الكلمة الأولى وتنسيق آخر على الكلمة الثانية ولعمل ذلك قم بالضغط على أداة النص إذا لم تكن في وضع الاختيار، ثم توجه إلى الكلمة الأولى واضغط عليها ضغطتين سريعتين، فيقوم البرنامج بتحديدها بلون سكني كما في الشكل، وهنا أي تنسيق تختاره ينطبق على الكلمة المحددة فقط.

إختر حجم خط أكبر واضغط على زر عريض Bold لإظهار الخط سميكاً، ثم اضغط ضغطتين سريعتين على الكلمة الثانية لتحديدها كما في الشكل:

غير نوع الخط إلى الخط Highlight LET فتظهر الجملة بالطريقة التالية:

ملاحظة: إذا لم يوجد نفس نوع الخط السابق اختر ما يناسبك من خطوط متوفرة لديك على الجهاز.

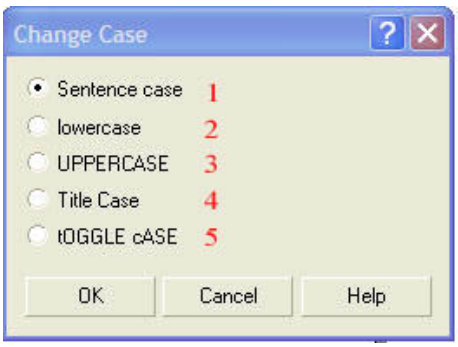
ملاحظة: الخطوط التي تستخدمها خلال الجلسة ستظهر في مقدمة القائمة المنسدلة لمساعدتك في سرعة الوصول لها مرة أخرى.

تمرين 1

قم بعمل نص ليبدو بالشكل التالي:

ملاحظة: في حالة الكتابة باللغة الإنجليزية فإنك لابد وأن تساءلت عن إمكانية تغيير حالة الأحرف من أحرف صغيرة Small letters إلى أحرف كبيرة Capital Letters.

يوفر برنامج كورل درو أمراً بهذا الخصوص وهو الأمر Change Case من خلال قائمة Text. حدد النص اللاتيني المراد تغيير حالة أحرفه من أحرف صغيرة إلى أحرف كبيرة. ثم من قائمة Text اختر الأمر Change Case فيظهر مربع الحوار التالي:



وهذه تعني حسب ورودها من الأعلى للأسفل كما يلي:

(1) ابدأ الجملة بحرف كبير.

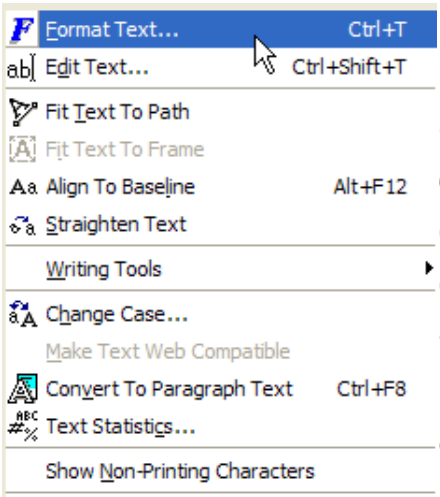
(2) كل أحرف الجملة صغيرة.

(3) كل أحرف الجملة كبيرة.

(4) بداية كل كلمة في الجملة حرف كبير.

(5) غير الأحرف الكبيرة بصغيرة والأحرف الصغيرة بكبيرة بعد الاختيار اضغط على المفتاح OK

أوامر قائمة النص Text



يوفر برنامج كورل درو 10 أوامر التحكم بالنص المكتوب بأداة الكتابة لمزيد من التحكم والتنسيق على الحرف والكلمة والجملة والفقرة وذلك من خلال الأوامر الموضحة في القائمة، مع العلم بأن الأوامر التي تظهر بلون باهت تكون غير فعالة لعدم اكتمال الشروط المطلوبة لتنفيذ ذلك الأمر. سيتم شرح هذه الأوامر حسب ورودها في الدروس اللاحقة.

د./حازم فلاح سكيك

دوران النص

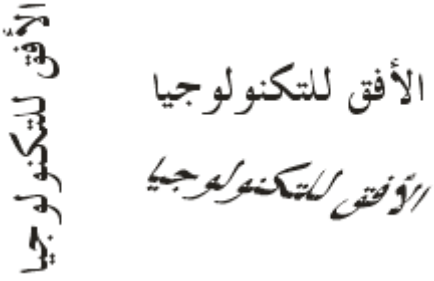
كما ذكرنا سابقا يمكنك استخدام الميزات التي يوفرها كورل درو 10 في التعامل مع الأشكال المرسومة على النص المكتوب، فمثلاً يمكنك الضغط مرتين على النص لتحديده باسهم الدوران والإمالة، وبالتالي يمكنك تدوير النص بأي زاوية تريد.

تدريب 2

أكتب باللغة الإنجليزية الجملة (Horizon institute of Technology) ثم حددها لإظهار أسهم الدوران كما في الشكل ثم أدره بزاوية 90 درجة مستعينا بشريط الحالة أسفل الشاشة على اليسار.

كما يمكنك استخدام أسهم الإمالة لجعل النص يبدو على النحو التالي

كل ما سبق يمكن تطبيقه على النص العربي من دوران وإمالة بنفس الطريقة



🗁 استخدام أداة التشكيل مع النص

تستخدم أداة التشكيل بفاعلية مع النصوص اللاتينية حيث تتحكم من خلالها بكل حرف من أحرف الكلمة من خلال العقد، كما يمكنك التحكم بالمسافة الفاصلة بين الأسطر وكذلك المسافة بين أحرف الكلمة نفسها لتظهر أكثر تباعداً أو اقتراباً.

🖫 تدريب 3

أكتب بالإنجليزية كلمة Internet ثم اجعل حجم الخط 36 نقطة.

إضغط على أداة التشكيل . لتظهر الكلمة بالشكل التالي:

اسحب بمؤشر أداة التشكيل سهم زيادة المسافة بين الأحرف إلى اليمين وستحصل على النتيجة التالية:

I n t e r n e t

الآن سنقوم بإعادة ترتيب أحرف الكلمة السابقة لجعلها على الصورة التالية:

I n t e r n e t

ولعمل ذلك قم باستخدام أداة التشكيل، وستجد على يسار كل حرف عقدة يمكنك التحكم بها من خلال أداة التشكيل.

د./حازم فلاح سكيك

قم بسحب الأحرف مرة للأعلى ومرة للأسفل لتحصل على الشكل السابق.

ملاحظة: عند الضغط على عقدة أي حرف لتحريكه سيظهر باللون الأسود، عندها يمكنك استخدام الأسهم على لوحة المفاتيح لتوجيه الحرف لأعلى أو للأسفل بدقة.

ملاحظة: استخدم الأمر Straighten text من قائمة Text لإعادة ترتيب الأحرف.

تمرين

قم بعمل النص التالي:

CORELDraw

تلوين النص

كل ماسبق عن تلوين الحدود والتعبئة للأشكال المرسومة في برنامج كورل درو يمكنك تطبيقها هنا على النص المكتوب. كما تجدر الإشارة إلى أن النص المكتوب عبارة عن شكل بدون حدود حوله، ويمكنك اضافة حدود تسير مع الأحرف وتلوينها من خلال أداة الحدود، كما يمكنك التحكم بسمك هذه الحدود وطريقة التفافها على الحرف. وسوف نبدأ بتلوين النص بلون محدد ثم إضافة حد له وضبطه حسب الرغبة من خلال التدريب التالي:

تدريب 5

(1) أكتب بالعربية (دروس في استخدام برامج التصميم).

دروس في استخدام برامج التصميم

(2) باستخدام أداة التحديد اضغط على اللون الأحمر في شريط الألوان لتغيير لون النص من الأسود إلى الأحمر.

دروس في استخدام برامج التصميم

(3) أضف حداً رفيعاً للنص السابق من خلال الضغط على أداة الحدود واختر الزر .

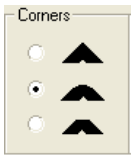
دروس في استخدام برامج التصميم

لاحظ أنه في حالة الخط العربي يظهر تقطيعاً في الأحرف. سيتم معالجة ذلك في موضوع قادم.

(4) قم بزيادة سماكة الحد باختيار سمك 1.5 نقطة.

(5) للتحكم في حواف الحدود استخدم مربع حوار حدود ومن خلال الجزء الخاص بالأركان ستجد أن هناك ثلاثة خيارات. قم باختيار الخيار الثاني ولاحظ الفرق عند نهايات الأحرف والحواف الحادة. وهذا يظهر على النص الذي أضيف له حدود فقط.

لمساعدتك في مشاهدة التأثير كرر ما سبق مستخدما العدسة لتكبير العرض على الشاشة.



تمرين

قم بعمل النماذج التالية:

Computer Lessons

Computer Lessons

Computer Lessons

Computer Lessons

إدراج نص في مسار

تحتاج في الكثير من التصميمات الكتابة بشكل متموج أو على محيط دائرة، وفي برنامج كورل درو 10 يمكنك عمل ذلك باستخدام الأمر text to path Fit في قائمة Text. وحتى تنجز المطلوب فإنك سترسم المسار وتكتب النص ثم تطلب من هذا الأمر إتباع النص للمسار، وفي التدريب التالي سوف نشرح فكرة استخدام هذا الأمر.

ملاحظة: ينطبق هذا الأمر على كل من النصوص العربية واللاتينية.

تدريب 7

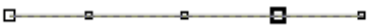
(1) قم بكتابة عنوان الشركة (الشركة العربية للدعاية والإعلام) بشكل متموج.

(2) اكتب النص أعلاه باستخدام أداة الكتابة .

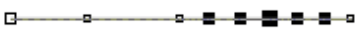
الشركة العربية للدعاية والإعلام

(3) ارسم خطاً مستقيماً باستخدام أداة الرسم الحر .

(4) باستخدام أداة التشكيل قم بإدراج ثلاث عقد على مسافات متساوية.



(5) حول كافة العقد إلى منحنى باستخدام الزر في شريط خصائص أداة التشكيل ولاحظ ظهور نقاط التحكم على جانبي العقدة.

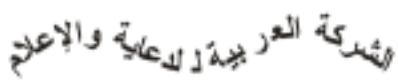


(6) حدد كافة العقد وحولها إلى عقد متناظرة باستخدام زر ثم قم بسحب العقد للأعلى والأسفل لتحصل على الشكل الموجي المناسب.

(7) حدد النص السابق باستخدام أداة التحديد واختر الأمر Fit text to path من قائمة Text ليتحول المؤشر إلى سهم سميك.

(8) إضغط برأس السهم المدبب على المنحني بدقة فتحصل على النص منساباً على المنحنى مع ظهور مربع أحمر اللون لتتمكن من سحب النص من خلاله على المنحنى.

(9) للتخلص من الخط المنحنى المرسوم قم بتحديده باستخدام أداة التحديد والضغط على مفتاح الحذف Del.



ملاحظة: قد يبدو النص مقطعاً وذلك بسبب الانحناء الحاد في المنحنى، ويمكن تحسين مظهر الخط والتحكم به من خلال شريط خصائص إدراج نص في مسار.

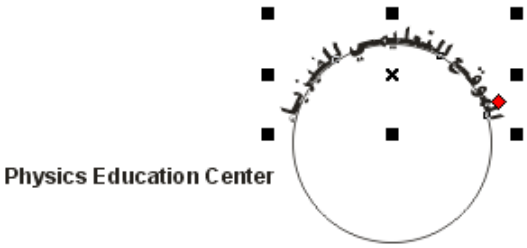
شريط خصائص إدراج نص في مسار

يمكنك شريط الخصائص من التحكم بموقع النص على المسار والبعد عنه، وذلك من خلال الأزرار المتوفرة في الشريط المبين أدناه.

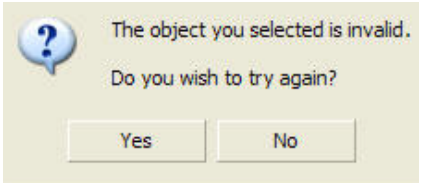
تدريب 8

سنقوم في هذا التدريب بإدراج نص عربي وآخر إنجليزي على محيط دائرة ليكون النص العربي على الجزء العلوي والنص الإنجليزي على الجزء السفلي من الدائرة. ولعمل ذلك ارسم دائرة واكتب النص العربي والنص الإنجليزي مع مراعاة أن يكون طول النصين متساويين، وأن يكون قطر الدائرة ثلثي طول النص.

حدد النص العربي أولا ثم من أمر Fit text to path اضغط على الدائرة فتحصل على الشكل التالي:



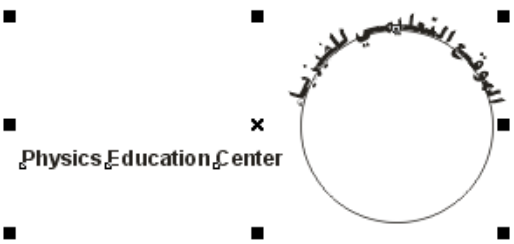
إذا اتبعنا نفس الطريقة السابقة لإدراج النص الإنجليزي فإن ذلك لن يصبح ممكناً لأن المسار أصبح محجوزاً للنص العربي فستظهر لك الرسالة التالية:



اضغط على الزر No وقم بتحديد النص الإنجليزي والدائرة معا باستخدام أداة التحديد مع الضغط على مفتاح Shift عند تحديد النص ومن ثم تحديد الدائرة.

ملاحظة: لتحديد أكثر من شكل يمكنك استخدام أداة التحديد ورسم إطار يحتوي على الأشكال المطلوب تحديدها معا بالضغط بمؤشر أداة التحديد والسحب، وكل ما بداخل المستطيل الأزرق يصبح محدداً بمجرد رفع الضغط عن الماوس.

كما يمكن تحديد عدة كائنات متفرقة باستخدام أداة التحديد والضغط على مفتاح Shift على لوحة المفاتيح أثناء الضغط بمؤشر الماوس.



بعد تحديد كل من النص والدائرة استخدم الأمر Fit text to path فتحصل مباشرة على النص الإنجليزي على الدائرة ولكن على الجزء العلوي أيضاً، لذا عليك سحب المربع الأحمر على الجزء الخاص بالنص الإنجليزي وتحريكه ليصبح في الجزء السفلي.

لقلب اتجاه النص الإنجليزي ليصبح من اليسار إلى اليمين اضغط على زر الجانب الآخر من المسار على أقصى يسار شريط الخصائص.

لجعل النص الإنجليزي يقع على الجزء الخارجي من محيط الدائرة استخدم القائمة المنسدلة لزر الإزاحة الرئيسية في شريط الخصائص .

لحذف الدائرة حددها واضغط على مفتاح Del فتحصل على الشكل النهائي.

ملاحظة: يمكنك تحرير النص السابق في تلك الوضعية لإضافة حرف أو حذف حرف من خلال أداة الكتابة وكذلك تغيير اللون وإضافة الحدود وتعديل شكل الخط كما فعلت سابقاً.

تمرين

قم بعمل النماذج التالية:

كتابة الفقرات

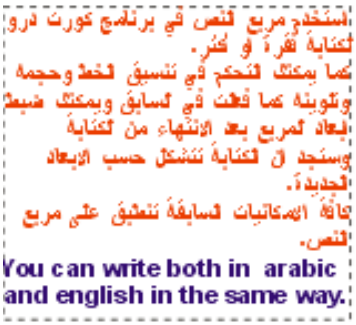
يوفر برنامج كورل درو إمكانية كتابة فقرة أو أكثر من خلال استخدام زر الكتابة لإدراج مربع نص تكتب فيه إما باللغة العربية أو اللغة الإنجليزية لتدرجها ضمن تصميمك، وبإمكانك تطبيق كافة الأدوات السابقة لتنسيق الفقرة وتلوينها.

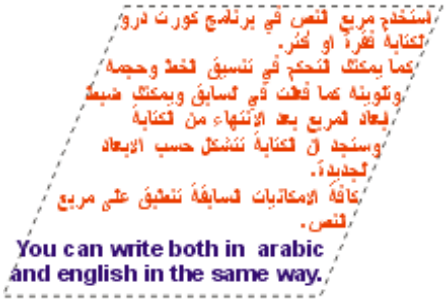
لإدراج مربع نص في ورقة عمل كورل درو اضغط على زر الكتابة ومن ثم استخدمه في رسم مربع النص (نفس طريقة رسم المستطيل) المناسب لمحتويات الفقرة التي ستكتبها، مع العلم بأنه يمكن تعديل طولها وعرضها حسب الفقرة فيما بعد.

عند رسم مربع النص باستخدام أداة الكتابة يظهر لك كما في الشكل مربع محدد كالمعتاد يحتوي على نقطة الإدراج لبدء الكتابة داخل المربع.

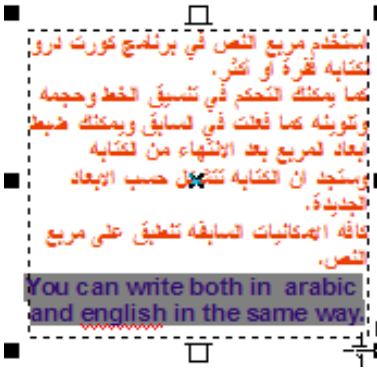
اكتب بالعربية أو الإنجليزية الفقرة التي تريد واستعن بزر المحاذاة في شريط التنسيق لتنقل نقطة الإدراج إلى اليمين.

يمكنك الكتابة باللغتين في نفس الفقرة، وعندما يصبح مربع النص لا يتسع للمزيد من الجمل فإن المربع الأبيض في الأسفل يتحول إلى مربع بداخله سهم يشير إلى أنك بحاجة إلى توسيع المربع لإظهار باقي الجمل.





يمكنك وضع مربع النص في أي صورة ترغبها حسب التصميم الذي تعمل عليه.



لتحرير النص قم بالضغط مرتين فوق الفقرة المراد تحريرها، أو بالضغط مرة واحدة والسحب والجزء المحدد من النص سيظهر بأرضية سكنية اللون دلالة على أن التعديلات ستطبق على هذا الجزء فقط من النص.

لزيادة المسافات بين الأسطر أو تقليلها دون التأثير على أبعاد مربع النص استخدم السهم على يمين مربع النص واسحبه بالقدر الذي ترغب للوصول إليه، وسيعيد البرنامج ترتيب المسافات بين الأسطر للوصول إلى المكان الذي حددته.

تحرير الفقرة

يمكنك الوصول إلى مربع حوار تنسيق النص من قائمة Text واختيار الأمر Edit text فيظهر لك مربع حوار يظهر النص المطبوع وكافة الأدوات والأزرار التي تحتاجها لإجراء التعديلات عليه ولتنسيقه كما لو كنت تعمل على برنامج معالجة كلمات مثل برنامج MS-Word.

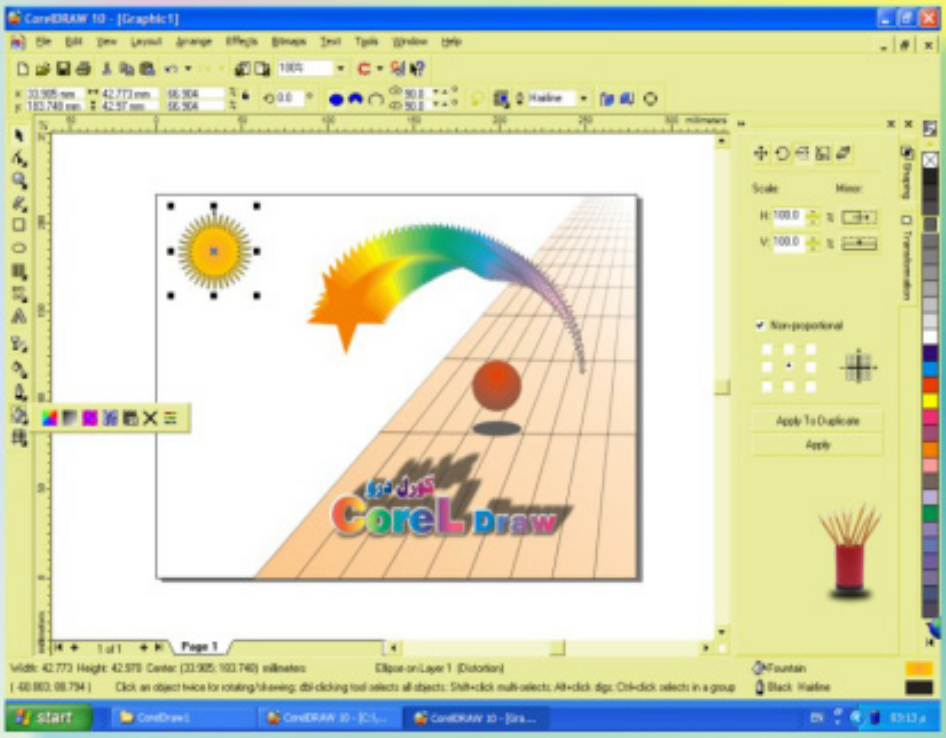
من الزر استيراد Import يمكنك استيراد ملفات نصية محفوظة في برامج معالجة كلمات أخرى لتصبح متاحة لك على ورقة العمل في مربع نص، كما يمكنك من زر الخيارات Options الوصول إلى أمر تصحيح الأخطاء الإملائية.

ملاحظة: يستخدم مربع الحوار السابق أيضا في حالة تنسيق الجمل المكتوبة بأداة الكتابة بدون مربع نص.

سلسلة كتب بدون معلم

كورل درو

CorelDRAW



كن في المقدمة وابق دائماً في المقدمة مع
أكثر البرامج استخداماً في مجال الرسم والتصميم

د./ حازم فلاح سكيك
جامعة الأزهر - غزة

الفصل الخامس

الفصل الخامس

ترتيب الكائنات الرسومية

د./حازم فلاح سكيك

الفصل الخامس

ترتيب الكائنات الرسومية

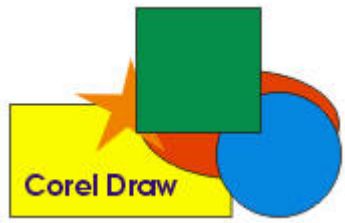
- محاذاة الكائنات الرسومية
- تجميع وتوحيد الكائنات الرسومية
  - التجميع
  - فك التجميع
  - توحيد الكائنات
  - فك التوحيد
- تشكيل الكائنات الرسومية
  - لحم الأجسام
  - تقاطع الأجسام
- التحويلات المختلفة
  - الموضع Position
  - الدوران Rotate
  - التكبير Scale
  - الحجم Size والإمالة Skew

الفصل الخامس

ترتيب الكائنات الرسومية

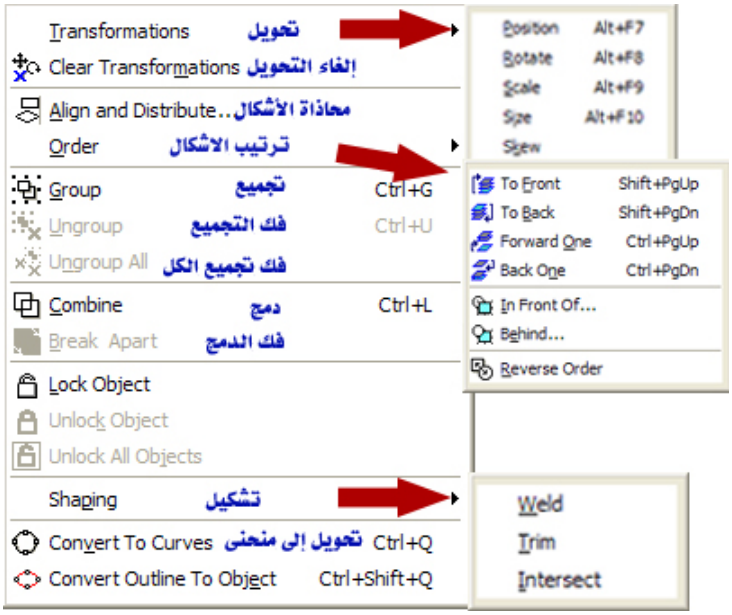
الترتيب والمحاذاة	التجميع والتوحيد	التشكيل	التحويلات

إن التصميم الذي تقوم به أو الرسم الذي ترسمه بواسطة برنامج كورل درو يتألف في النهاية من مجموعة من الأشكال يسمى كل شكل كائن رسومي. ولتسهيل عملية ترتيب هذه الكائنات بالنسبة إلى بعضها البعض تحتاج إلى تنفيذ الأوامر التي يوفرها لك كورل درو 10 لهذا الغرض. ومن أوامر الترتيب هذه الأوامر المتعلقة بمحاذاة الكائنات أو ترتيبها كما يمكنك تجميع عدة كائنات مع بعضها البعض لتصبح كائناً واحداً أو تستخدم أوامر التشكيل التي تمكنك من تنفيذ عملية التحام أو دمج أو تقاطع للأجسام. كذلك يمكنك استخدام أوامر التحويلات للتحكم في الموضع والدوران والإمالة والحجم بطريقة تمكنك من إنشاء أشكال معقدة وبطريقة سهلة.



وسوف نقوم في هذا الدرس بشرح كافة أوامر الترتيب وكيفية الاستفادة منها من خلال قائمة Arrange وذلك بالاستعانة بالأمثلة والتدريبات.

د./حازم فلاح سكيك

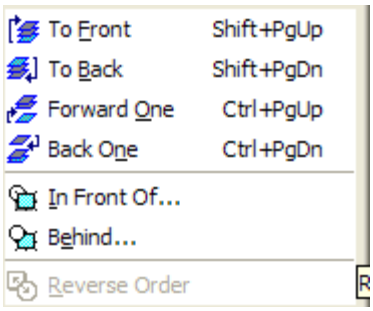


يوضح الشكل المقابل كافة الأوامر التي تستخدم لعملية الترتيب مع توضيح للمعني باللغة العربية.

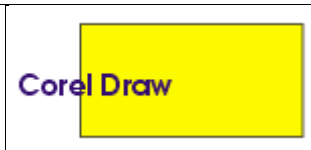
الأسهم تشير إلى قائمة الأوامر الفرعية التي يمكنك استخدامها.

بعض هذه الأوامر تنفذ من خلال مربع حوار والبعض الآخر من خلال لوحة الحوار الجانبية، وكما تعلم فإن مربع الحوار يمنعك من الوصول إلى ورقة العمل إلا بعد استخدامه والضغط على مفتاح OK أو إلغاء المربع من خلال المفتاح Cancel، أما لوحة الحوار الجانبية فهي تستخدم بينما لا يزال بالإمكان إجراء التعديلات والرسم على ورقة العمل.

ترتيب الكائنات الرسومية



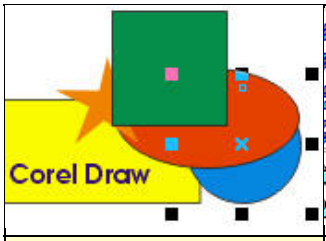
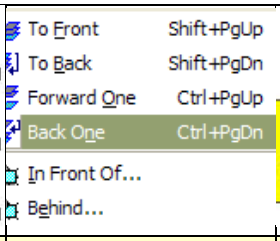
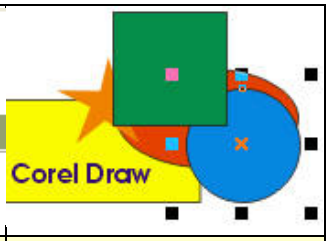
يستخدم هذا الأمر في التحكم في ترتيب الكائنات بالنسبة لوضعها على الورقة، حيث يكون كل كائن عبارة عن شريحة، والكائن الذي يرسم أولا يكون ترتيبه الأول بالنسبة للورقة، والجسم الذي يليه يكون ترتيبه الثاني وهكذا، فإذا ما أردنا أن يظهر الجسم الثاني أسفل الجسم الأول فإننا بحاجة إلى إعادة الترتيب كما في المثال التالي:

		
حرك النص لليمين ليصبح في منتصف المستطيل.	يصبح المستطيل أسفل النص.	حدد المستطيل ثم اضغط على الزر (إرسال للخلف).

تدريب 1

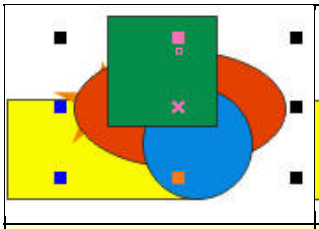
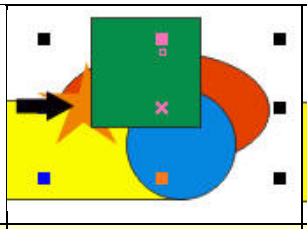
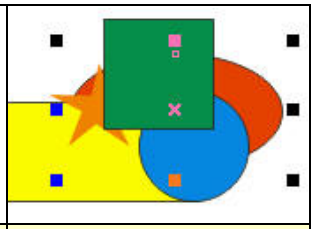
يمكن الاعتماد على الزرين إرسال للخلف أو إحضار للأمام في إنجاز ترتيب الأشكال المرسومة، ولكن إذا كانت الأجسام أكثر من 2 والمطلوب إرسال الجسم للأسفل درجة واحدة فقط استخدم هنا الأمر Order من قائمة Arrange وستفتح لك قائمة جانبية فيها كافة أوامر الترتيب كما في الشكل المقابل.

- حدد الكائن المراد نقل ترتيبه للأمام درجة واحدة.
- من أوامر Order اختر الأمر Forward One.

		
تنتقل الدائرة خلف الشكل البيضاوي	اختر الأمر Back One	اضغط على الدائرة لتحديدها

تدريب 2

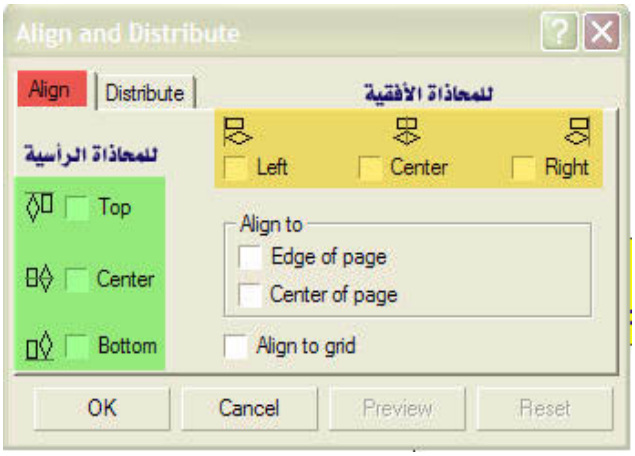
يمكن استخدام الأمرين In Front Of و Behind لتحديد موضع الجسم بالنسبة لجسم آخر تختاره بالسهم الذي سيظهر بمجرد اختيارك لأحد هذين الأمرين.

		
يظهر الشكل البيضاوي فوق النجمة.	استخدم الأمر In Front Of واضغط بالسهم على النجمة.	حدد الشكل البيضاوي لإظهاره فوق النجمة.

محاذاة الكائنات الرسومية

لاشك أنك تساءلت عن طريقة دقيقة وسهلة لترتيب الكائنات الرسومية بمحاذاتها بجانب بعضها البعض لتبدو على خط مستقيم أفقي أو رأسي، وهذا العمل يقوم بتنفيذه الأمر Align and Distribute من قائمة Arrange من خلال مربع حوار.

ملاحظة: لتنفيذ أمر المحاذاة يجب تحديد الكائنات المطلوب محاذاتها بالنسبة لبعضها البعض، ويتم محاذاة الكائنات الرسومية نسبة لأول كائن تقوم بتحديده.

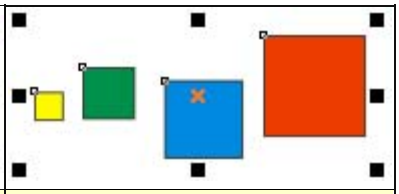
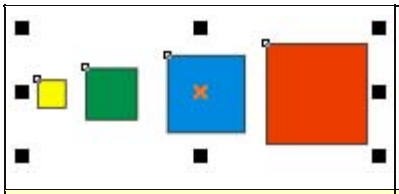
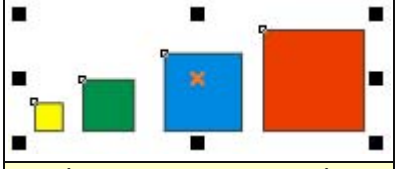


يحتوي مربع الحوار على بطاقتين الأولى للمحاذاة Align والثانية للتوزيع Distribute، بطاقة المحاذاة تحتوي على محاذاة أفقية وتتمثل في الأزرار الثلاثة في أعلى مربع الحوار، وللإزاحة الرأسية ثلاثة أزرار على اليسار من مربع الحوار. بناء على الخانة التي تحددها يقوم البرنامج بمحاذاة الكائنات المحددة، ويمكنك تحديد محاذاة أفقية ومحاذاة رأسية في نفس الوقت.

أما البطاقة الثانية فهي للتحكم في توزيع الكائنات الرسومية بعد محاذاتها للتحكم في ضبط المسافة الفاصلة بين كل جسمين.

تدريب 3

سنقوم بتطبيق أمر المحاذاة على مربعات مختلفة الحجم.

	
حدد كافة المربعات المراد محاذاتها	من أمر Align اختر محاذاة رأسية في الوسط Centre
	
من أمر Align اختر محاذاة رأسية للأسفل Bottom	

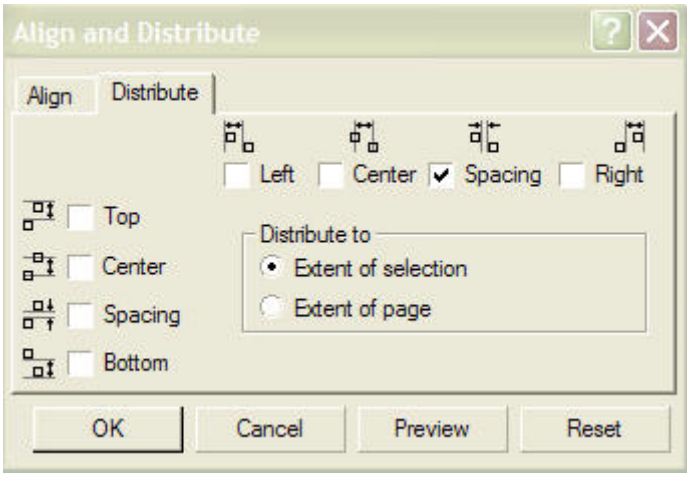
يمكن تطبيق المحاذاة الرأسية والأفقية معاً للحصول على النماذج التالية:

Bottom & Left	Centre & Centre	Bottom & Centre	Top & Right	Centre & Left

ملاحظة: إذا لم يكن أكثر من كائن محدداً فلن تجد الأمر Align متاحاً للاستخدام.

استخدم البطاقة الثانية من مربع حوار Align لتوزيع المربعات بشكل متساوي، وسنقوم باستخدام المربعات السابقة والتي تم محاذاتها بشكل أفقي لتكون على محور يمر بالمنتصف.

من مربع حوار Distribute حدد الخانة المشار إليها في مربع الحوار وستجد أن المربعات قد أزيحت لتصبح المسافات الفاصلة بينها متساوية.

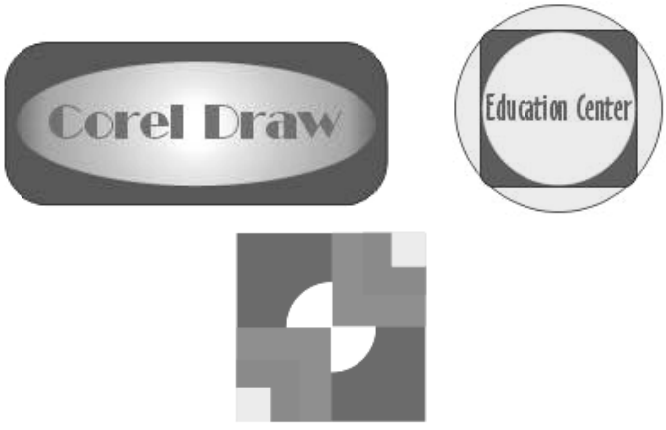


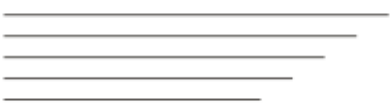
بعد تنفيذ أمر التوزيع

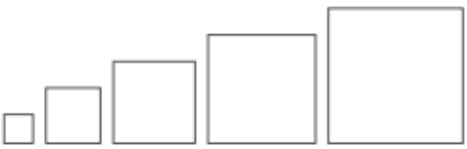
قبل التوزيع المتساوي

تمرين 1

قم باستخدام أمر المحاذاة لعمل النموذج التالي:



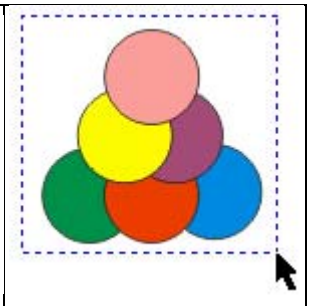
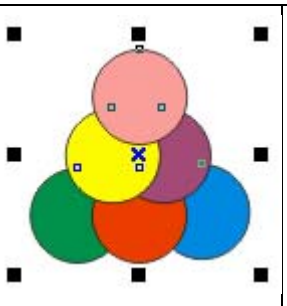




تجميع وتوحيد الكائنات الرسومية

التجميع

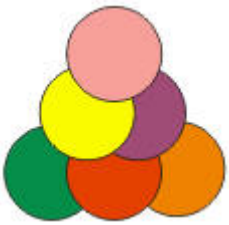
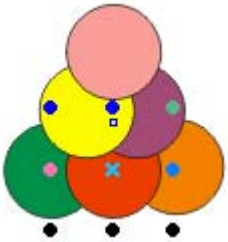
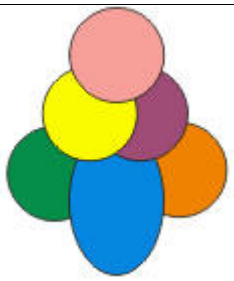
معظم الأشكال التي ترسمها باستخدام كورل درو تتكون من مجموعة من الكائنات الرسومية، وعندما ترغب في استخدامها والتعامل معها كجسم واحد لتكبيرها أو تصغيرها أو نقلها فإن بالإمكان تجميعها باستخدام الأمر Group أو الضغط على زر التجميع في شريط الخصائص.

		
حدد الأشكال المراد تجميعها باستخدام أداة التحديد.	تأكد من أن كل الأشكال قد تحددت.	اضغط على زر التجميع.

فك التجميع

عند تجميع مجموعة من الأشكال يمكنك فك هذا التجميع إما باستخدام Ungroup All الزر على اليمين أو باستخدام الزر على اليسار Ungroup وكلاهما له نفس الوظيفة، إلا أن الزر Ungroup All سيقوم بفك التجميع لكل الكائنات، أما الزر الآخر فإنه سيقوم بفك التجميع حسب تسلسل تجميعها. ففي الشكل السابق تم تجميع الدوائر الثلاث مع بعضها البعض ثم تم تجميع الدائرتين ثم تجميع الكل، وفي حالة استخدام الزر Ungroup فإن هذا الأمر سيحرر الجسم إلى ثلاث مجموعات، أما الأمر Ungroup All فإنه سيحرر الجسم إلى 6 مجموعات مباشرة.

ملاحظة: في حالة الرغبة لتحرير كائن رسومي من الجسم المجمع يمكنك تحديده فقط ضمن المجموعة باستخدام المفتاح Ctrl على لوحة المفاتيح والضغط عليه بمؤشر الماوس.

		
حدد الدائرة الحمراء ضمن المجموعة باستخدام مفتاح Ctrl.	تظهر علامات التحديد هنا في صورة دوائر سوداء دلالة على أنها ضمن مجموعة.	قم بتغيير شكلها ولونها.

توحيد الكائنات

تعتبر عملية توحيد الكائنات الرسومية حالة خاصة من حالات التجميع، ولكن بطريقة تجعلك تنشىء أشكالا أكثر تعقيدا بحيث يعمل هذا الأمر على الخطوط والمنحنيات للأجسام ويجعلها منحنى واحداً مما ينتج عن ذلك أن يأخذ الجسم الجديد لون تعبئة الجسم الذي في الشريحة السفلى من الرسم. ولشرح المقصود بذلك سنأخذ الرسم السابق (الدوائر) ونقوم باستخدام الأمر Combine بدلاً من الأمر Group وسنحصل على الشكل التالي:

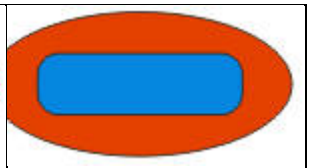
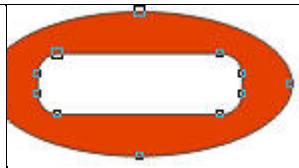
لاحظ كيف قام هذا الأمر بتوحيد المنحنيات المتداخلة وأعطى الشكل أعلاه وأن مناطق التقاطع أصبحت مفرغة.

ملاحظة: إذا كانت الأجسام مجمعة فإن أمر توحيد لن يكون فعالاً لها والعكس صحيح.

فك التوحيد

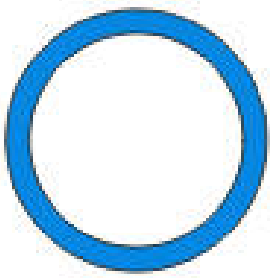
لإعادة الأجسام المطبق عليها أمر توحيد استخدم أمر Apart Break والذي سيقوم بفصل الكائنات مرة أخرى ليعيدها لوضعها الأصلي.

يمكنك استخدام أمر التوحيد لتفريغ جسم من الداخل لإظهار ما هو أسفل منه.

		
قم برسم الشكل أعلاه واستخدم أوامر المحاذاة لتوسيط الجسمين	حدد الجسمين ثم استخدم أمر التوحيد فتحصل على تجويف داخل الشكل البيضاوي.	لاحظ أن الدائرة السوداء تظهر خلف التجويف.

تمرين

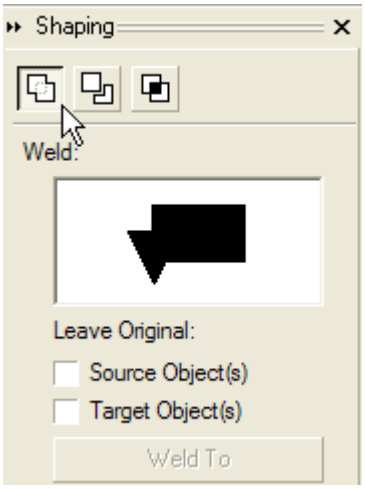
استخدم أمر التوحيد لرسم حلقة مفرغة.



تشكيل الكائنات الرسومية

لحم الأجسام

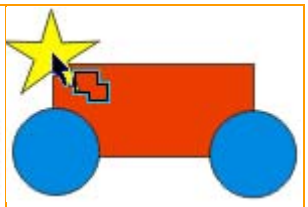
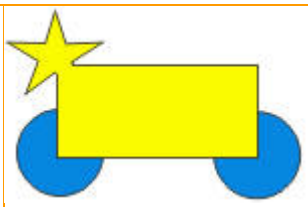
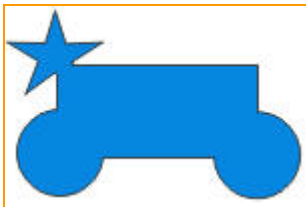
تستخدم عملية لحم الأجسام في دمج المسارات الخارجية للأجسام مع نقاط تقاطعها مع أجسام أخرى، وهذه العملية تنفذ عندما تكون الأجسام متراكبة على بعضها البعض، وبعد تنفيذ عملية اللحم تصبح الأجسام بلون واحد هو الجسم الذي نطبق عليه أمر اللحام.



عند استدعاء أمر لحم الأجسام من قائمة Arrange تحت أمر Shaping أي تشكيل، فإن لوحة حوار جانبية تفتح وتحتوي على كافة خيارات التشكيل في أعلى اللوحة، وتكون متاحة للاستخدام خلال العمل.

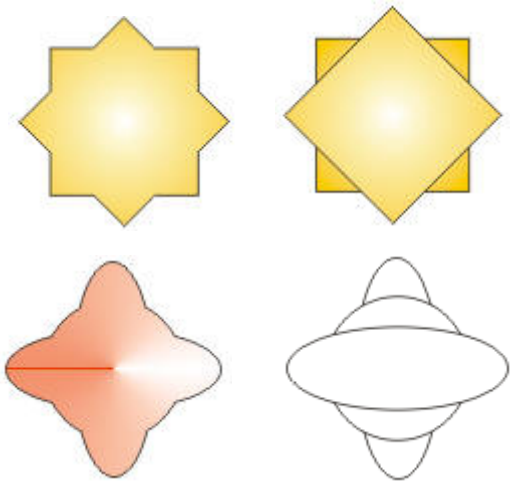
لتنفيذ أمر اللحام على جسمين أو أكثر قم بتحديد الجسم الأول ثم اضغط على الزر Weld To وهو لن يكون متاحا للاستخدام إلا إذا كان هناك جسم محدداً، سيطلب منك البرنامج تحديد الجسم المراد الالتحام به من خلال مؤشر الماوس اضغط على الجسم الثاني فتحصل على الفور على جسم واحد له شكل الجسمين، وقد التحمت المنطقتان المتراكبتان.

ملاحظة: يمكنك الاحتفاظ بالأصل للجسمين قبل الالتحام من خلال تحديد الخانتين Object Source و Target Object.

		
حدد المستطيل ثم اضغط على الزر weld To اضغط بمؤشر الماوس على النجمة .	فيصبح المستطيل والنجمة بلون واحد (الأصفر).	حدد المستطيل ثم اضغط على الزر weld To اضغط بمؤشر الماوس على الدائرة الأولى وكرر على الدائرة الثانية وسيصبح الجميع بلون الدائرة (الأزرق).

تمرين

قم برسم الأشكال التالية وحولها بواسطة أمر الالتحام إلى الشكل على اليسار.



تطبيق أمر التشكيل باللحام على النصوص العربية:

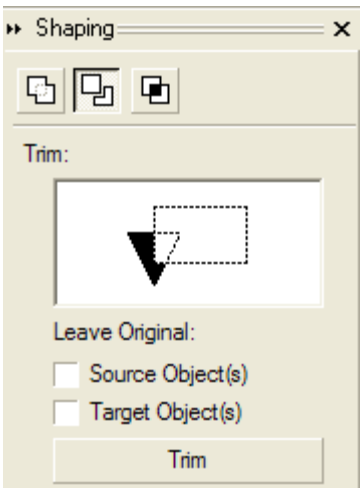
سبق وأن قمنا بالكتابة بالأحرف العربية ووجدنا عند تعبئتها بألوان مختلفة أن الأحرف تحتوي على حدود منفصلة عند تعبئتها بألوان تختلف عن لون الحدود، كما أن هناك مشكلة تبرز عند نقل الملف من جهاز كمبيوتر إلى جهاز آخر قد لا يحتوي على نفس النمط من الخطوط Fonts، ولهذا يلجأ المصممون في مثل هذه الحالات إلى تحويل النص العربي (والإنجليزي) إلى شكل رسومي باستخدام أداة اللحام، ويتحول الخط العربي إلى كائن رسومي لا يتأثر بنوع الخطوط على الجهاز وتزول الحدود الداخلية للأحرف.

قبل تطبيق اللحام

بعد تطبيق اللحام

ملاحظة: لا يمكنك بعد تطبيق أداة اللحام تغيير نمط الخط Font له لأنه أصبح كائناً رسومياً.

قطع الجزء المشترك



إن عملية حذف الجزء المشترك بين مجموعة من الأجسام تسمى Trimming وفيها يتم حذف الجزء المشترك بين الأجسام المتراكبة. وبهذه الطريقة يمكنك إنشاء أجسام معقدة من أجسام بسيطة.

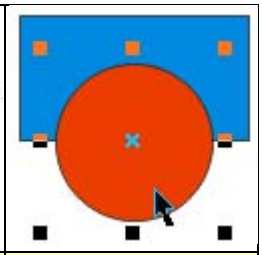
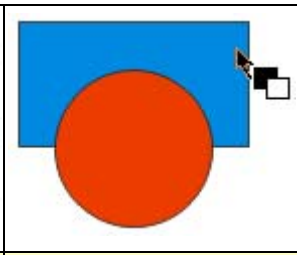
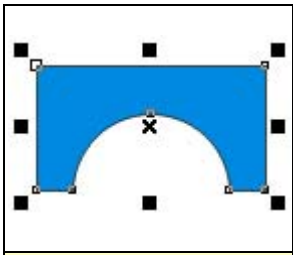
أمر القطع Trim يعمل بنفس الطريقة التي يعمل بها الأمر السابق الالتحام، ولكن هنا يقتطع الجزء المحدد من الجزء الذي تضغط عليه بواسطة مؤشر أمر القطع.

مثلا إذا أردنا عمل تجويف دائري في مستطيل نقوم برسم المستطيل ثم الدائرة.

بوضع الدائرة على المستطيل وفي المكان الذي نريد قطعه من المستطيل.

نحدد الدائرة أولاً ثم نضغط على زر Trim في لوحة حوار التشكيل.

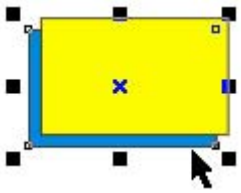
اضغط بمؤشر القطع على المستطيل.

		
حدد الدائرة ثم اضغط على زر Trim.	اضغط على المستطيل.	الشكل النهائي.

يمكنك باستخدام أمر القطع Trim حفر نص مكتوب على كائن رسومي.

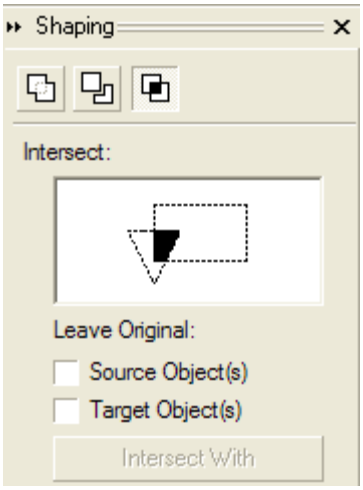
أرسم مستطيلا واكتب النص واستخدم المحاذاة لتوسيطهما ثم حدد النص.	إضغط على زر Trim ثم اضغط على المستطيل.	أرسم شكلاً بيضاوياً بلون مختلف وضعه أسفل النص ليظهر كما في الشكل أعلاه.

يمكنك باستخدام أمر القطع Trim عمل أشكال مختلفة.

		
ارسم مستطيلين كما بالشكل وحدد أياً منهما.	إضغط على زر Trim ثم اضغط على المستطيل غير المحدد.	تحصل على الشكل أعلاه.

تقاطع الأجسام

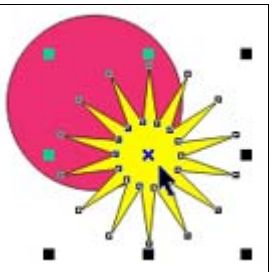
في هذه العملية يتم قطع الجزء المشترك بين عدة أجسام لتكون جسماً له شكل المنطقة المشتركة بين الجسمين المتراكبين.



يجب أن تحدد الجزء الذي تريد أن تقطعه من الشكل بوضع الشكل الثاني عليه مع تحديده بمؤشر الماوس.

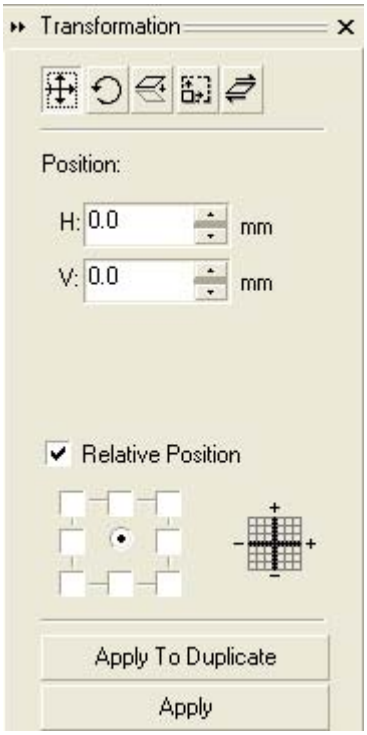
قم بالضغط على زر Intersect With ومن ثم اضغط على الشكل الآخر.

إذا لم تكن محدداً أياً من الخانتين في Leave Original فإن الجسمين سيختفيان وينتج الجسم الجديد.

		
حدد النجمة ثم اختر أداة القطع.	إضغط على الدائرة بأداة القطع.	الشكل الناتج عن عملية القطع.

التحويلات المختلفة

الموضع Position



يكنك نقل الجسم من مكان إلى آخر على ورقة العمل من خلال سحبه بمؤشر الماوس، ولكن في الكثير من الأحيان يتطلب العمل تحديد موقع الجسم في مكان محدد على ورقة العمل، ولوحة حوار الموضع توفر لنا إمكانيات تحديد موضع جسم على ورقة العمل من خلال تحديد الأبعاد الأفقية والرأسية للموقع الجديد والضغط على زر Apply. للحصول على لوحة حوار الموضع اختر من الأمر Transformations في قائمة Arrange الأمر Position وسيظهر على الجانب الأيمن من الشاشة لوحة حوار كما في الشكل المقابل.

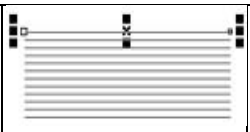
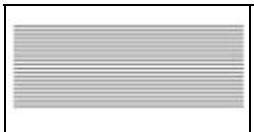
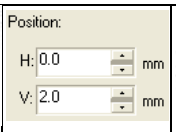
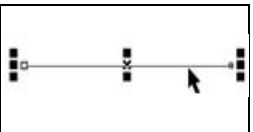
عملية ضبط الموقع يمكن أن تتم من خلال استخدام شريط الخصائص الذي يوفر معلومات عن موضع الجسم المحدد، ومن خلال الأسهم يمكنك تحديد

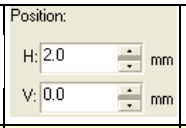
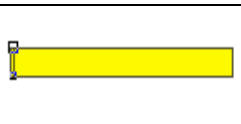
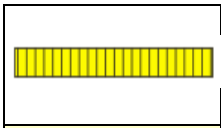
الموضع الجديد للجسم أو من خلال إدخال قيم جديدة في خانتي الأبعاد الأفقية x والأبعاد الرأسية y.

شريط خصائص الموضع

نماذج وأشكال باستخدام أمر الموضع

يمكنك استخدام هذا الأمر في الحصول على نسخ في أماكن محددة مثل إطارات وغيره وذلك بتطبيق أمر الموضع على نسخة من الجسم. فمثلا لعمل خطوط متوازية وبمسافات محددة نستخدم أمر تحويلات الموضع.

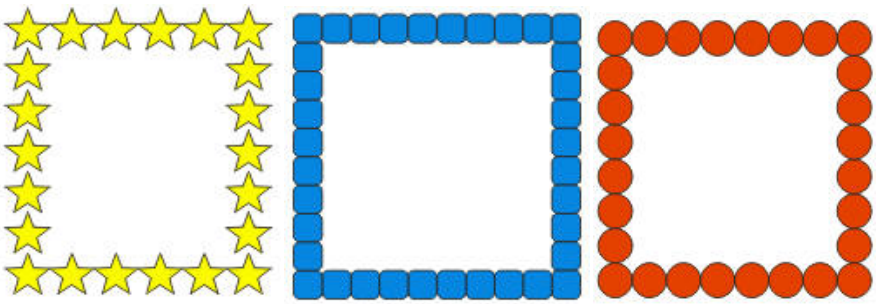
			
ارسم خطاً مستقيماً وحدده واختر أمر Position.	لنعمل إزاحة رأسية مقدارها 2مم بإدخال القيمة 2mm في خانة V.	إضغط على زر Apply Duplicate to 8 مرات لتحصل على خطوط متوازية تبعد 2مم .	خطوط متوازية تبعد 1 مم.

			
أرسم مستطيلاً كما في الشكل.	ارسم خطاً أفقياً على أقصى يسار المستطيل كما في الشكل.	لنعمل إزاحة أفقية مقدارها 2مم بإدخال القيمة 2mm في خانة H.	إضغط على زر Duplicate Apply to لتحصل على خطوط متوازية تبعد 2مم .

عمل الإطارات بمختلف أشكالها

إذا دققت النظر في الإطارات المستخدمة لتحيط بصورة أو بكامل الصفحة، تجد أنها تكرار لنموذج رسومي محدد، فمثلاً يمكنك استخدام مكتبة رموز الزخارف الإسلامية التي تأتي ضمن الخطوط Fonts أو الرموز الشكلية وإدراجها في ورقة عمل الكورل درو ثم تحديد موضعها الأصل وعمل نسخ منه على مواضع أخرى تظهر في النهاية على شكل إطار.

قم برسم العينة التي ستقوم بتكرارها وليكن أحد الأشكال البسيطة مثل دائرة أو مربع أو شكل نجمة. حدد الشكل الذي قمت برسمه، ومن لوحة حوار position حدد الاتجاه الذي ترغب في توجيه النسخة إليه وذلك من خلال الضغط على الخانة Position Relative وتحديد أحد الخانات المربعة الشكل ليتم إرشاد أداة النسخ المتكرر على الاتجاه الذي تكون عنده النسخة، واستمر في الضغط على زر Apply To Duplicate حتى تصل إلى الطول المناسب، غير اتجاه نسخ الموضع بالضغط على الخانة المربعة المناسبة.



الحصول على الزخارف والرموز لعمل الإطارات

يتيح لك برنامج كورل درو 10 الاستفادة من مكتبة الخطوط والرموز الموجودة على جهازك ضمن مجلد Fonts في الويندوز، وللحصول على لوحة حوار الرموز والأشكال والخطوط لتصبح متاحة الاستخدام قم بالخطوات التالية:

1 من قائمة Windows اختر الأمر Dockers.

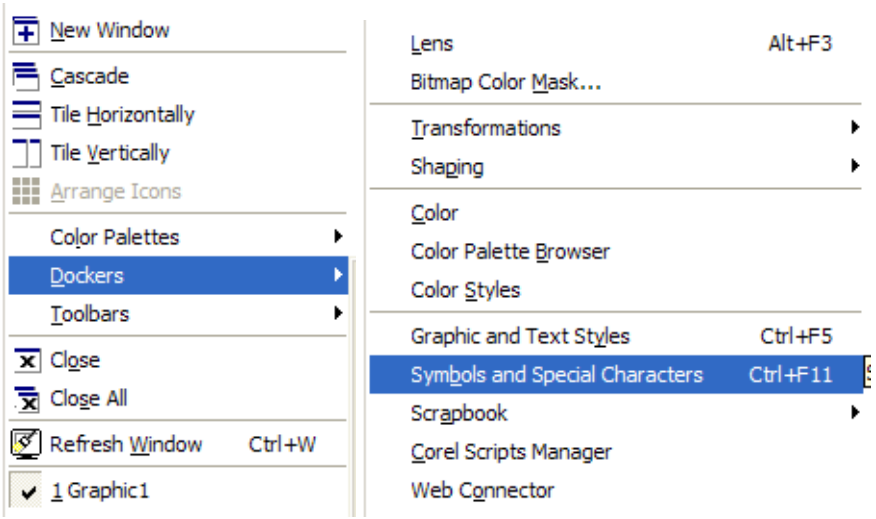
2 من القائمة الجانبية المصاحبة للأمر Dockers اختر الأمر Special symbols and Characters.

3 عند الضغط على الأمر الأخير سيقوم البرنامج بفتح لوحة حوار بجانب اللوحة الخاصة بأوامر التحويلات، تحتوي على قائمة منسدلة تشمل كافة الخطوط والرموز المخزنة على الجهاز مسبقاً.

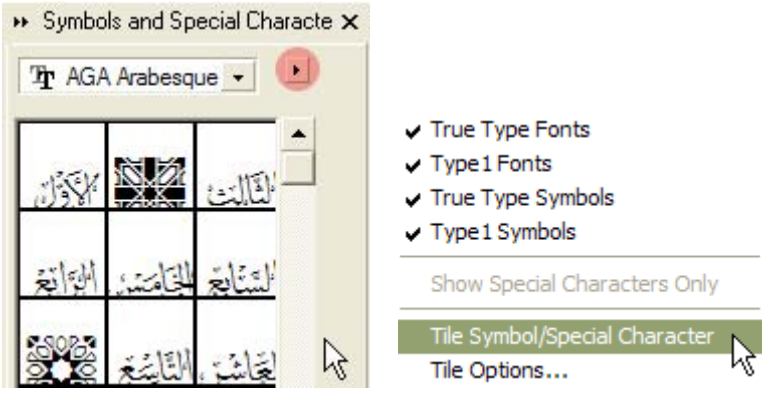
4 إختر من القائمة المنسدلة الزخارف الإسلامية والتي تأتي مع النسخة المعربة لبرنامج الويندوز وهي باسم AGA Arabesque.

5 إختر أي رمز بمؤشر الماوس واسحبه إلى داخل ورقة العمل.

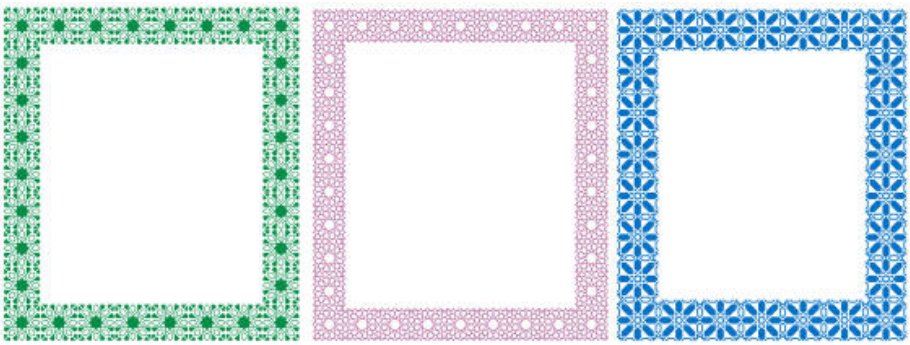
6 يمكنك التحكم في حجمه ولون الحدود والتعبئة كما فعلت سابقاً مع الأشكال الأخرى.



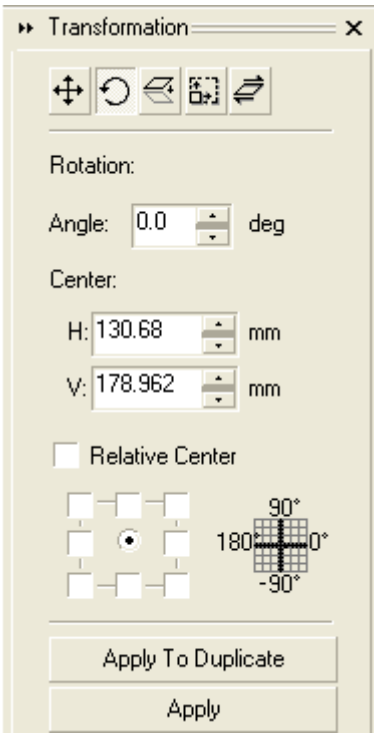
ملاحظة: يمكنك من هذه اللوحة الحصول على أرضية تغطى كامل الصفحة بالرموز المتراصة إذا كان الأمر Tile symbol/Special Character محدداً بعلامة الاختيار ✓ والتي تحصل عليها بالضغط على السهم المشير إلى اليمين من القائمة المنسدلة كما في الشكل أدناه:



إختر أحد الرموز في القائمة السابقة وحاول عمل الإطارات التالية باستخدام أمر تحويلات الموضع كما فعلت مع الإطارات السابقة.



الدوران Rotate



سبق وأن قمنا بتدوير كائن رسومي من خلال الضغط على الكائن مرتين متتابعتين بأداة التحديد لتظهر أسهم التدوير، وبسحب أحد هذه الأسهم على الأركان للجسم فإنه يدور حول مركز الدوران المحددة بالدائرة الصغيرة وسط الجسم. هنا سوف نقوم بأداء نفس المهمة ولكن من خلال أوامر التحويلات Transformation وهو الأمر Rotate هذا الأمر سينفذ من خلال لوحة جانبية.

يمكنك التحكم من خلال هذه اللوحة بزاوية الدوران من خلال الأسهم على خانة Angle كما يمكنك تغيير مركز الدوران من خلال خانة Center وهنا تظهر قيمة المركز حسب موضع الجسم المحدد بالنسبة لأبعاد ورقة العمل.

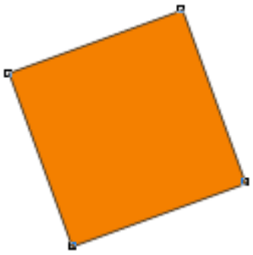
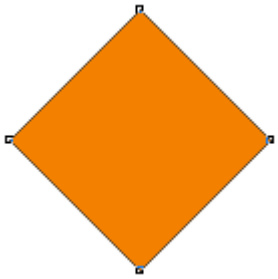
كما يمكنك إجراء الدوران بالنسبة للجسم وذلك بالضغط على خانة Relative Center فتصبح قيم الأبعاد في خانة Center صفراً.

المربعات المفرغة والتي تحيط بالدائرة تعني أن مركز الدوران هو منتصف الجسم، ويمكن اختيار أحد المربعات ليصبح هو مركز الدوران.

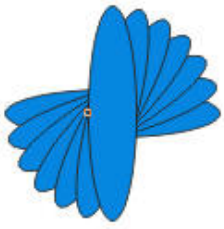
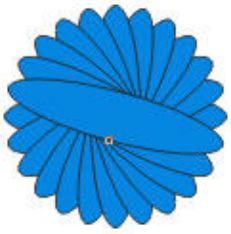
أما الزران الأخيران في لوحة الحوار هما Apply والتي تعني أن يقوم البرنامج بتطبيق تعديلات الدوران على الجسم بمجرد الضغط عليه، أما الزر الآخر Apply To Duplicate فيعني أن يقوم البرنامج بتطبيق تعديلات الدوران على نسخة جديدة من الجسم وترك الجسم مكانه، وسينتقل التحديد للنسخة الجديدة وهكذا...

تدريب

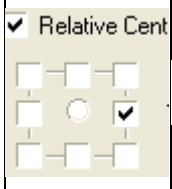
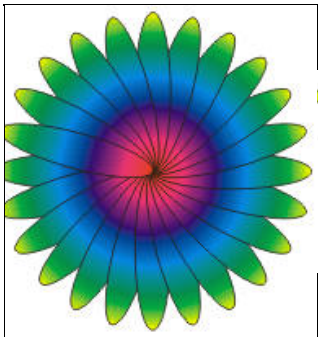
استخدام الأمر Rotate مع الأمر Apply.

		
حدد المربع ثم من قائمة Arranger اختر الأمر Transformations ثم الأمر Rotate.	زاوية 20 درجة.	زاوية 45 درجة.

استخدام الأمر Rotate مع الأمر Apply To Duplicate

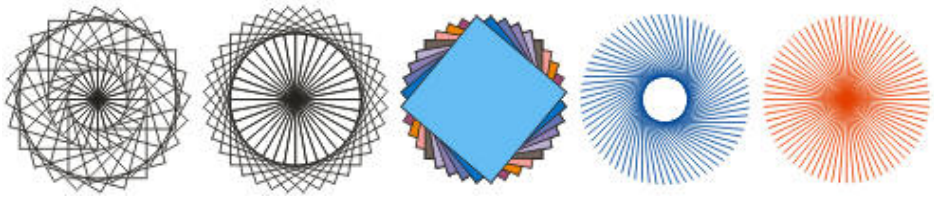
			
أرسم الشكل ومن قائمة Arranger اختر الأمر Transformations ثم الأمر Rotate.	إختر زاوية الدوران لتكون 15 درجة ثم اضغط على Apply To Duplicate.	إضغط 5 مرات على Apply To Duplicate.	استمر في الضغط على Apply To Duplicate حتى تحصل على الشكل أعلاه.

قم بنفس الخطوات السابقة ولكن غير مركز الدوران بالضغط على الخانة المربعة في الوسط الأيمن.

			
أرسم الشكل ومن قائمة Arranger اختر الأمر Transformations ثم الأمر Rotate.	إختر زاوية الدوران لتكون 15 درجة ثم حدد الخانة الموضحة في الشكل.	إضغط 5 مرات على Apply To Duplicate.	استمر في الضغط على Apply To Duplicate حتى تحصل على الشكل أعلاه.

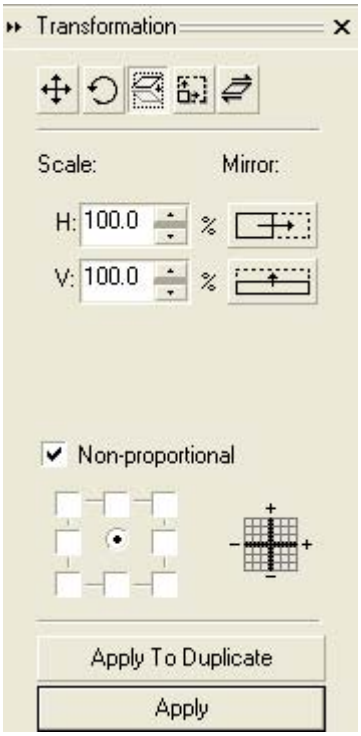
تمرين

قم باستخدام أمر الدوران لعمل النموذج التالي:

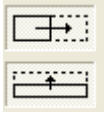
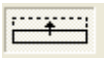


الشكل التالي ناتج من استخدام خاصية نسخ وتكرار الدوران لجسم مع استخدام أمر توحيد الشكل الناتج.

التكبير Scale



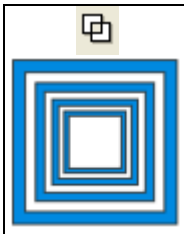
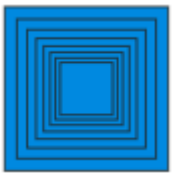
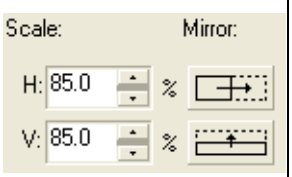
يوفر أمر التكبير من قائمة التحويلات إمكانية إنشاء العديد من الأشكال الجميلة التي يصعب عملها باستخدام أدوات الرسم السابقة الذكر، فمثلا من خلال لوحة حوار التكبير المبينة على الشكل يمكنك استخدام المرايا Mirror لتطبيق انعكاس أفقي أو انعكاس رأسي أو الاثنين معاً على الكائن الرسومي أو النص لعمل أشكال متناظرة.

Corel Draw	Corel Draw
	

لعمل النص السابق وتطبيق الانعكاس الرأسي وتحديد موضعه، قم بكتابة النص ثم حدده باستخدام أداة التحديد، ثم اضغط على المرآة الرأسية وحدد موضع النسخة بالضغط على المربع السفلي الأوسط في خانة Non-proportional.

استخدام خاصية التكبير لعمل أشكال وتصاميم مختلفة

يمكنك استخدام خاصية التكبير والتصغير والمرايا لعمل العديد من الأشكال.

			
حدد الشكل الناتج واضغط على زر توحيد.	اضغط على Apply Duplicate To عدة مرات.	ضع القيم أعلاه للحجم.	أرسم مربعاً كما في الشكل.

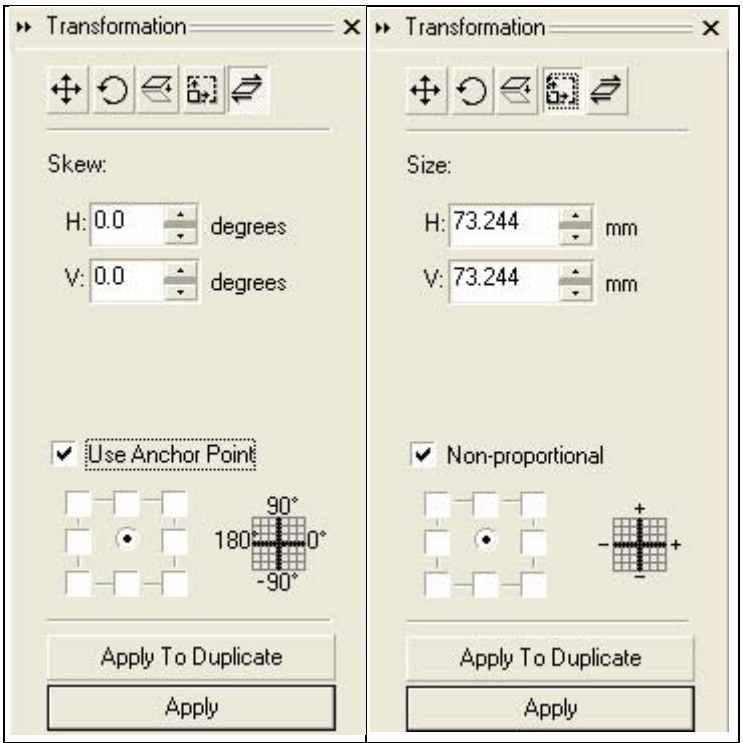
تمرين

قم بعمل الأشكال التالية:

الحجم Size والإمالة Skew

لوحة حوار التحكم بالحجم والإمالة يستخدمان بنفس الطريقة السابقة، وكثيرا ما يتم تعديل هاتين الخاصتين من خلال مربعات التحديد التي تظهر بالضغط على الجسم بمؤشر التحديد، أو أسهم الإمالة التي تظهر بالضغط المزدوج على الكائن الرسومي.

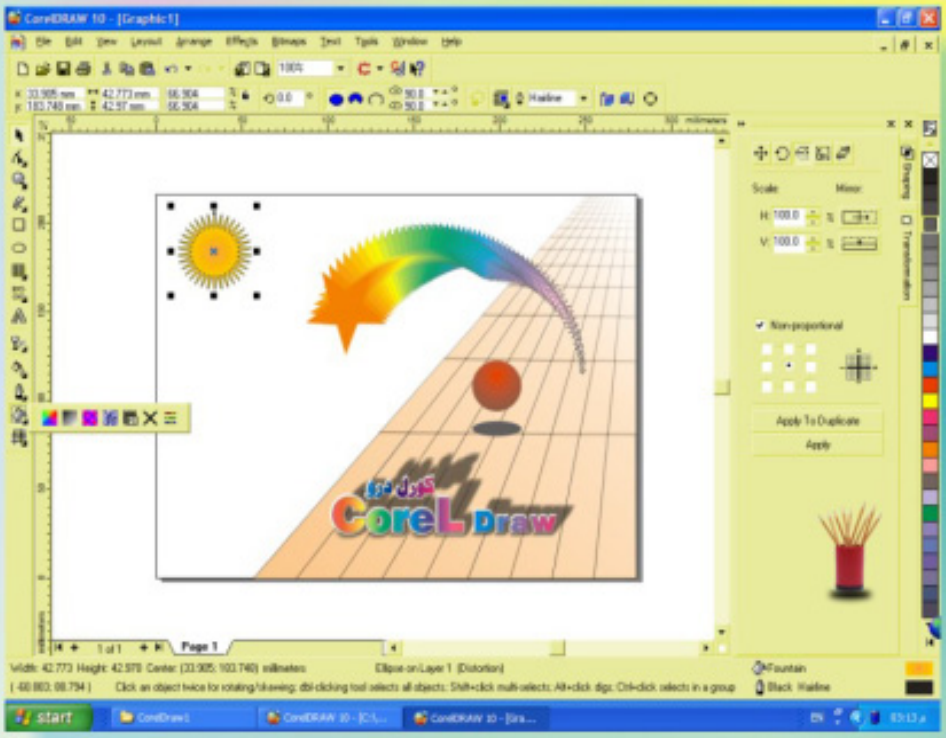
ولكن لاشك أن الميزات التي توفرها لوحات الحوار تعطي حرية أكبر في التحكم بقيم الحجم وزواليا الإمالة وتطبيق العمل على نسخة عن الجسم الأصلي.



لوحة حوار الحجم	لوحة حوار الإمالة

سلسلة كتب بدون معلم

كورل درو
CorelDRAW



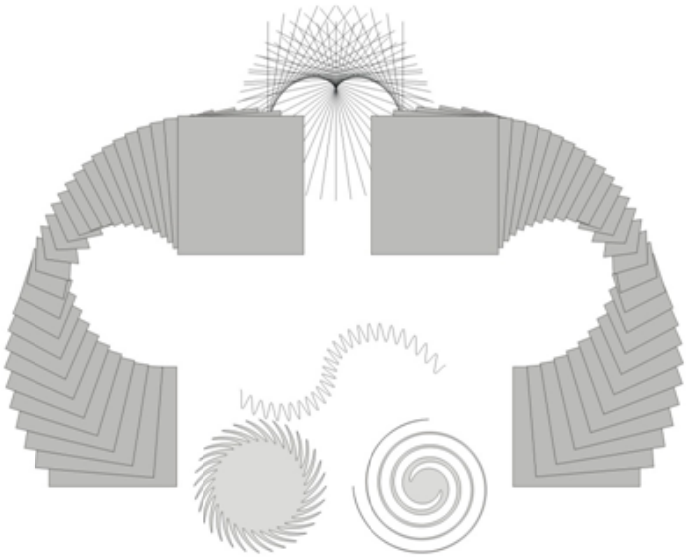
كن في المقدمة وابق دائماً في المقدمة مع
أكثر البرامج استخداماً في مجال الرسم والتصميم

د./ حازم فلاح سكيك
جامعة الأزهر - غزة

CorelDraw
www.hazemsakeek.8m.com

الفصل السادس

الفصل السادس



المؤثـــرات الخاصـــة

الفصل السادس

المؤثرات الخاصة

- التكرار Blend
- الكنتور Contour
- التشويه Distortion
- المغلفات Envelope
- البعد الثلاثي Extrude
- الظلال Shadow
- الشفافية Transparency

د./حازم فلاح سكيك

الفصل السادس

المؤثرات الخاصة

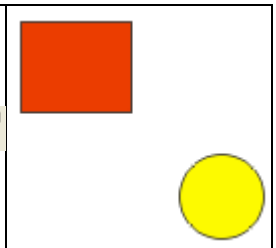
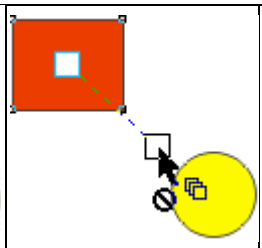
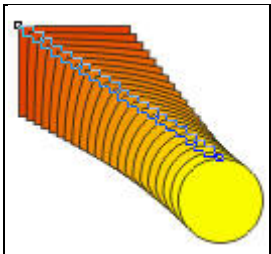
التكرار الكنتور التشويه المغلفات البعد الثلاثي الظلال الشفافية

التكرار Blend

تمكنك خاصية التكرار من تحويل كائن رسومي إلى كائن رسومي آخر من خلال تكرار الأشكال وتحويلها تدريجيا من الشكل الأول إلى الشكل الثاني. وشريط الخصائص بهذا المؤثر يحتوي على العديد من الأزرار التي تمكنك من التحكم في عدد التكرارات والزاوية التي سيسلكها التكرار واللون والتدرج اللوني.

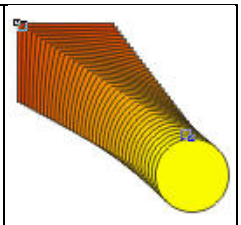
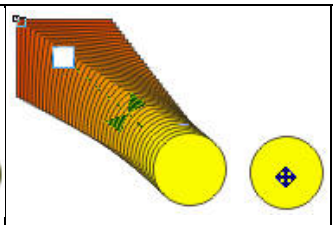
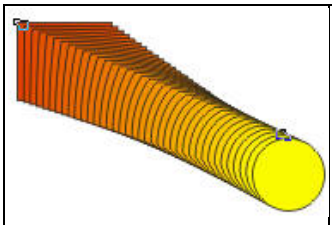
طريقة الاستخدام

نقوم برسم جسمين وتفريقهما عن بعضهما مسافة معينة ومن ثم نقوم بالضغط على أداة التكرار والضغط على الجسم الذي نعتبره نقطة البداية ونستمر في السحب إلى الجسم الثاني وعند الوصول للجسم الثاني يتحول المؤشر إلى مربع دلالة على أنه يمكنك إفلات زر الماوس.

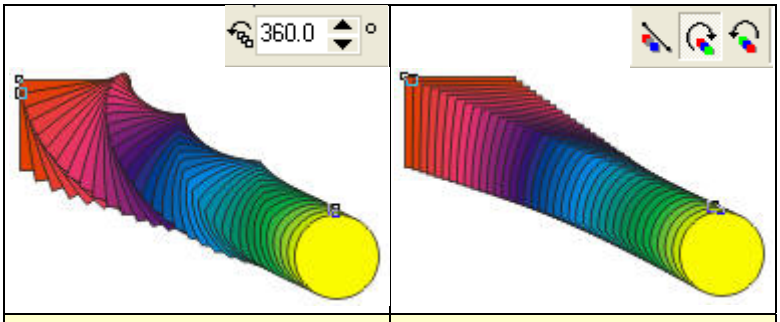
			
أرسم مستطيل ودائرة.	إضغط على زر التكرار.	إضغط على المستطيل واسحب المؤشر إلى الدائرة.	يقوم التكرار بإنشاء 20 تكرار بين المستطيل والدائرة.

يمكنك زيادة عدد التكرارات من شريط الخصائص، وتظهر النتيجة على الفور بينما الشكل محدداً، كما يمكنك نقل نقطة البداية أو النهاية من مكان لآخر عن طريق المربع الأبيض.

زد عدد التكرار إلى 36.

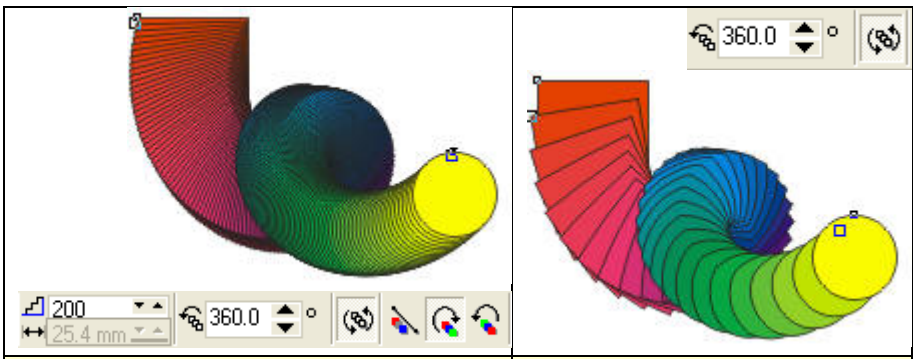
		
يصبح الشكل أكثر كثافة.	وجه المؤشر للتكرار إلى المربع الأبيض على الدائرة ثم أسحبه لليمين.	أفلت الماوس وستجد الشكل في وضع جديد.

التحكم بتدرج الألوان يتم من خلال أزرار التعبئة والتي يمكن أن تكون خطية من اللون الأول إلى اللون الثاني بتدريج بين اللونين أو أن يكون التدرج اللوني بدوران مع عقارب الساعة أو عكسها، كما يمكن التحكم بزاوية الدوران للأجسام المتكررة بين الجسمين.



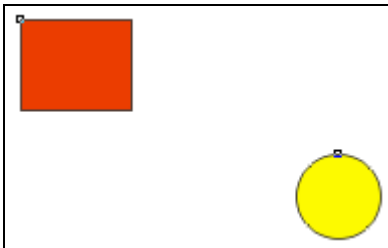
تغير التدرج اللوني	زاوية الدوران

يصبح زر Loop Blend فعالاً عند إدخال زاوية فيأخذ الجسم مسلكاً كالعقدة. للحصول على مجسم أكثر نعومة قم بزيادة عدد التكرارات إلى 200.

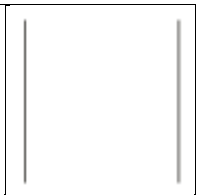
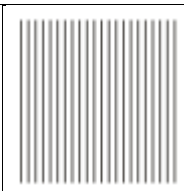
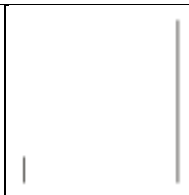
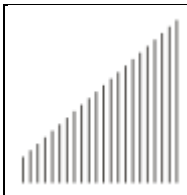


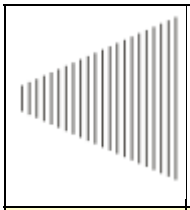
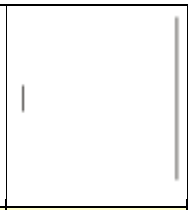
Loop Blend	خصائص الجسم تظهر والجسم محدد

تخلص من خطوط الحدود فتحصل على الشكل التالي، أو اضغط على زر التخلص من المؤثر فتعود إلى الجسمين الأساسيين.

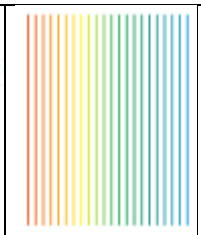
		
الشكل بدون خطوط الحد الخارجي.	زر التخلص من المؤثر.	إلغاء عمل المؤثر.

خطوط متوازية

			
أرسم خطين.	طبق التكرار.	أرسم.	طبق التكرار.

	
أرسم.	طبق التكرار.

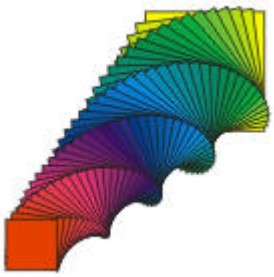
خطوط متوازية ملونة

			
حدد لونين مختلفين للخطيين.	طبق التكرار وغير التدرج اللوني مع عكس عقارب الساعة.	طبق زاوية 180 درجة.	طبق زاوية 360 درجة مع زيادة عدد التكرارات.

ملاحظة: يعتبر البرنامج الجسم الذي رسم أولاً هو الجسم الأول والجسم الذي رسم بعده هو الجسم الثاني، ويمكنك تغيير هذا الاعتبار باستخدام الزر أو تغيير ترتيب الجسمين بأن ترسل الجسم الثاني للخلف باستخدام أوامر Order من قائمة Arrange.

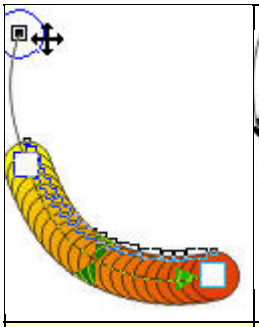
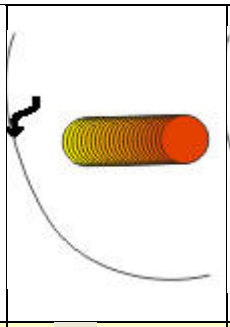
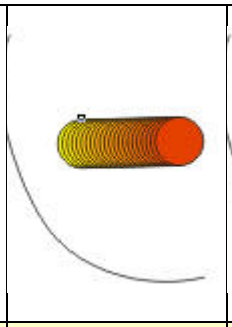
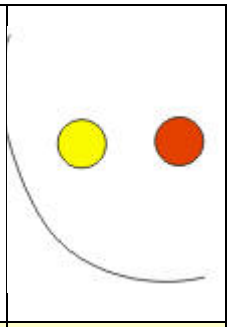
تمرين

قم بعمل الأشكال التالية:

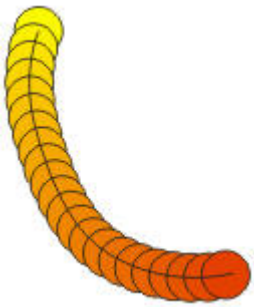


التكرار على مسار

لاحظنا أن أمر التكرار يطبق مباشرة من الجسم الأول إلى الجسم الثاني سالكاً خطاً مستقيماً يربط بين الجسمين، ولكن يمكن رسم مسار منحني أو مضلع، والطلب من البرنامج أن يستخدم هذا المسار لعملية التكرار بين الجسمين.

			
ينتج الشكل أعلاه اضغط على المربع الأبيض لمد التكرار على كامل المنحنى.	اختر من زر New Path.	طبق التكرار على الدائرتين.	أرسم كما في الشكل.

يكون الشكل الناتج على هذا النحو

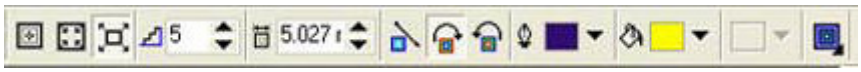


مسار مضلع

أرسم الأشكال أعلاه.	طبق التكرار على الدائرتين ثم من زر اختر New Path واضغط على ضلع المستطيل.	إسحب المربع الأبيض في اتجاه السهم الأخضر.

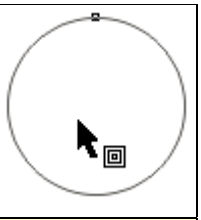
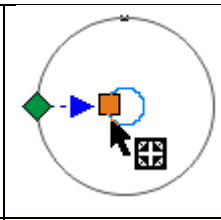
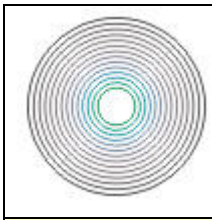
الكنتور Contour

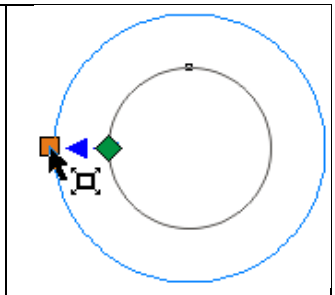
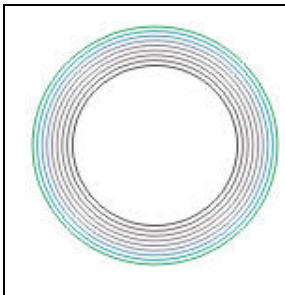
الكنتور هو عبارة عن نسخ متمركز لحدود الجسم، وذلك من خلال تكرار لعدد معين لحدود الجسم إما للداخل أو للخارج. يمكنك التحكم من خلال شريط الخصائص بعدد النسخ والمسافات بينها والتحكم بالألوان وتدرجها.



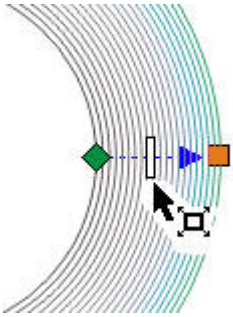
طريقة الاستخدام

أرسم جسماً كالدائرة مثلا ثم استخدم أداة الكنتور واضغط على الدائرة مع السحب للداخل أو للخارج، وستجد أن مؤشر الماوس يتغير شكله عندما يكون فوق الدائرة، عندها اضغط مع السحب، وللدلالة على صحة ما تقوم به تجد مضلعاً اخضراً على حدود الدائرة ومربعاً أحمراً يحدد نقطة النهاية.

		
المؤشر فوق الدائرة.	السحب للداخل.	الشكل النهائي.

	
السحب للخارج.	الشكل النهائي.

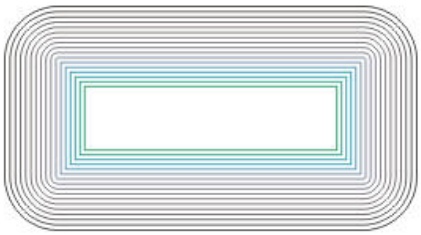
ملاحظة: المؤشر الأخضر دائما على حدود الشكل، بينما المربع الأحمر يشير إلى نقطة التوقف، والسهم الأزرق يشير إلى اتجاه خطوط الكنتور إما للداخل أو للخارج.



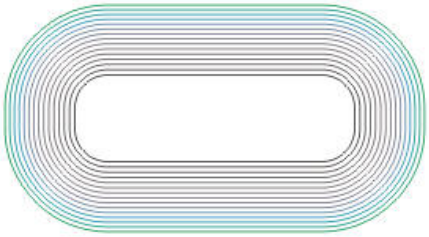
عند تحرير الشكل اضغط على المربع الأحمر ليظهر مستطيل عمودي مكان السهم الأزرق ثم اسحب المستطيل إما لليمين أو لليسار للتحكم في عدد الخطوط والمسافات الفاصلة بينها.

كما يمكنك التحكم بعدد الخطوط من شريط الخصائص.

ملاحظة: إذا لم يظهر المستطيل الذي يمكنك من التحكم في عدد الخطوط فمعنى ذلك أن هذا الأمر غير متاح لان المسافات أقل مما يجب.



في حالة التعبئة للداخل



في حالة التعبئة للخارج

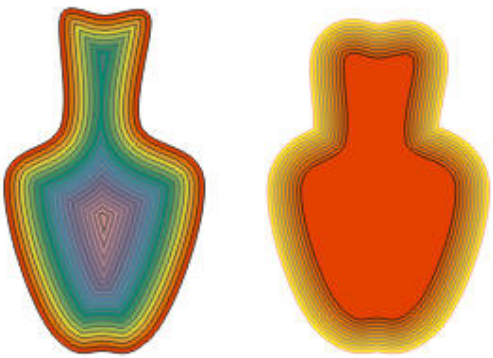
استخدام الكنتور مع النص

اكتب النص الذي تريد، وقم بتعبئته باللون الأبيض، وضع حداً خارجياً له ثم طبق الكنتور للخارج لتحصل على الشكلين التاليين:

تمرين

باستخدام تحويل الأشكال إلى منحنيات واستخدام أداة التشكيل ارسم الشكل التالي:

ثم استخدم أداة الكنتور لتحصل على الشكلين التاليين:

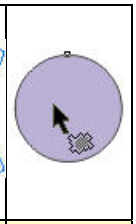
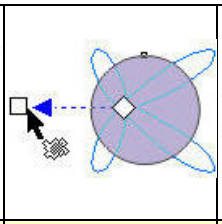
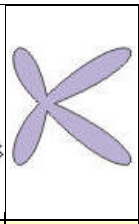
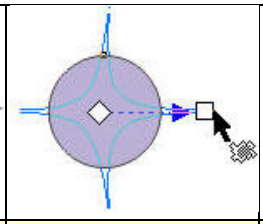
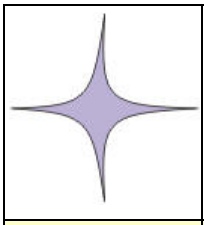


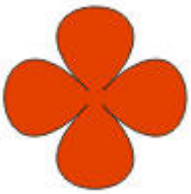
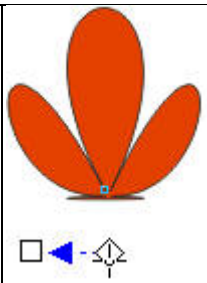
التشويه Distortion

سميت هذه الأداة بهذا الاسم لأنها تغير شكل الجسم كلياً وتنتج أشكالا معقدة، يحتاج مستخدم هذه الأداة إلى خبرة في التحكم بها للوصول إلى الشكل الذي يريده. هناك ثلاثة أنواع أساسية لأداة التشويه هي حسب ورودها في شريط الخصائص من اليسار (1) أداة الدفع والسحب و(2) أداة سن المنشار و(3) أداة التشويه الدوراني. عند اختيار أي من الأدوات الثلاث السابقة يظهر عدد من أزرار التحكم الخاصة بهذه الأداة.

(1) أداة السحب والدفع

تعمل هذه الأداة من خلال الضغط والسحب لليمين أو لليسار، وفي حالة السحب لليمين فإنها تعمل على الأركان للجسم، وينتج شكل ذو زوايا حادة، بينما عند التحريك لليسار فإنها تعمل على الأضلاع وينتج عنها جسم ذو أضلاع دائرية. حدة التشويه تعتمد على المدى الذي تسحب فيه الأداة أو من خلال زر Amplitude 100 وهذه تأخذ القيم من -200 إلى 200. كما إن زر التوسيط يرجع التشويه إلى مركز الجسم (في حالة السحب من مكان خارج الجسم للحصول على تشويه متجانس).

أداة التشويه	عند السحب لليسار.	الشكل الناتج	عند السحب لليمين.	الشكل الناتج.
				

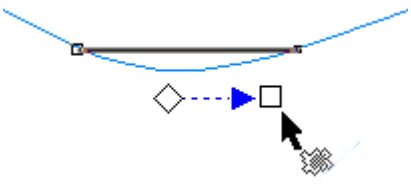
				
أرسم مربعاً.	اسحب لليسار بأداة التشويه.	توسيط التشويه	تشويه أخر من أسفل الشكل.	الشكل الناتج.

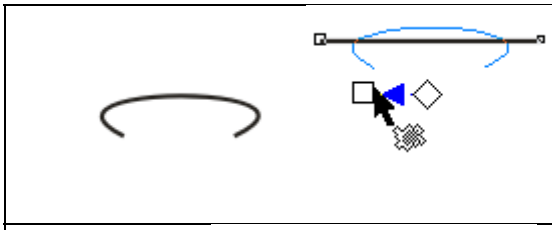
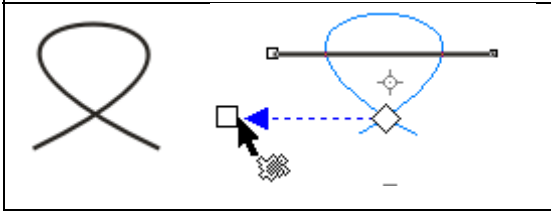
تطبيق التشويه على نص

Corel Draw	Corel Draw	Corel Draw	Corel Draw
3	2	-4	أكتب النص

تطبيق أداة التشويه على الخط المستقيم

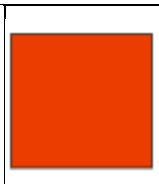
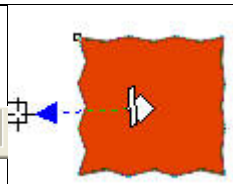
يمكن استخدام أداة التشويه بالسحب والدفع على الخط المستقيم لتحويله إلى عقدة أو منحنى ولكن دون استخدام زر توسيط التشويه .

أرسم خطاً مستقيماً كما بالشكل المقابل.	
إضغط عند نقطة أسفل الخط واسحب لليمين فتحصل على خط منحني للخارج.	

للحصول على خط منحني للداخل اسحب لليسار.	
استمر في السحب لليسار لحين تقاطع طرفي الخط والحصول على عقدة.	

(2) أداة سن المنشار

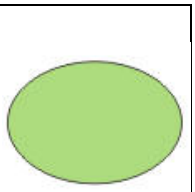
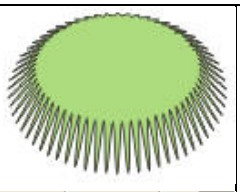
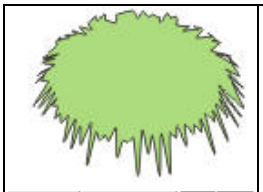
تعمل هذه الأداة على حدود الشكل بحيث تحوله إلى حدود متعرجة على شكل أسنان المنشار، كما يمكنك التحكم في كثافة هذه الأسنان وتحدبها واتجاهها. سنقوم بتطبيق هذه الأداة على مربع لتحويله إلى حدوده في أطار مشابه لطابع البريد.

				
أرسم مربعاً.	إسحب في أي اتجاه.	إضغط على توسيط التشويه والمنحنى وأدخل القيم.	الشكل الناتج.	اضغط على زر توزيع عشوائي

تطبيق أداة التشويه على النص

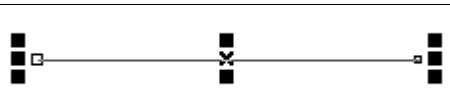
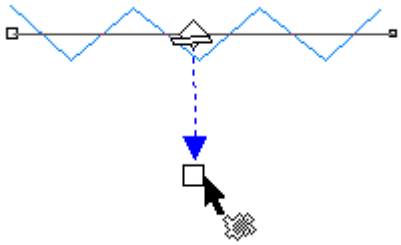
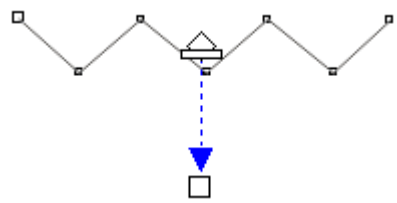
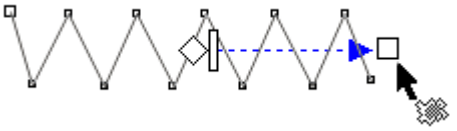
أكتب النص التالي ثم استخدم أداة تشويه سن المنشار للحصول على النماذج التالية:

عمل أشكال مختلفة باستخدام

			
أرسم شكلا بيضاوياً.	إضغط على توسيط التشويه واستخدم القيم أعلاه.	إسحب مربع التشويه المركزي للأسفل.	إضغط على زر تشويه عشوائي.

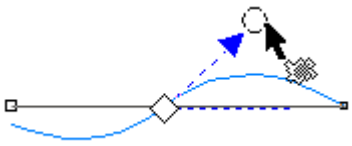
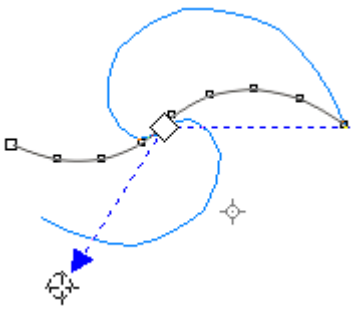
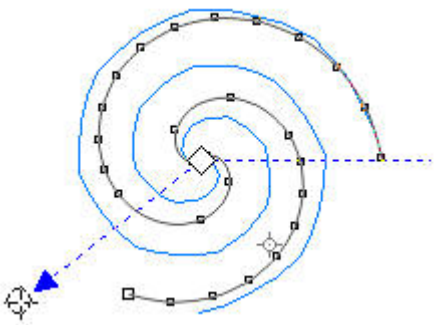
تطبيق أداة التشويه على الخط المستقيم

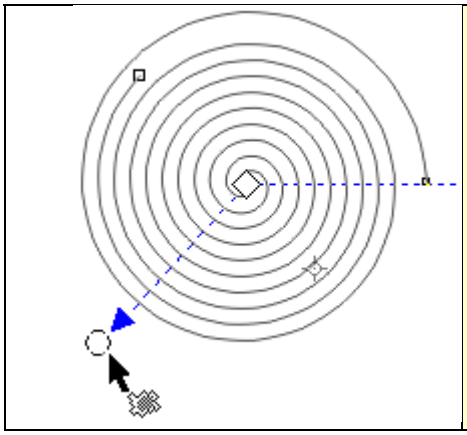
سبق وأن درسنا كيف يمكن رسم خط متعرج وتحويله إلى منحنى جيبي، هنا وباستخدام أداة سن المنشار سنجد أن الأمر أصبح أكثر سهولة، وله مزايا عديدة في التحكم بعدد التموجات.

أرسم خطاً مستقيماً كما في الشكل المقابل..	
استخدم أداة تشويه سن المنشار واسحب للأسفل في اتجاه عمودي.	
أفلت زر الماوس لتحصل على الخط المتعرج مع مؤشر التحرير (المربع والسهم الأزرق والمستطيل والمضلع).	
إضغط على زر توسيط التشويه لتحصل على تعرج منتظم، ثم ادخل القيم في الشكل التالي:	
إضغط على زر المنحني الجيبي	
شكل المنحنى النهائي.	

(3) أداة التشويه الدوراني

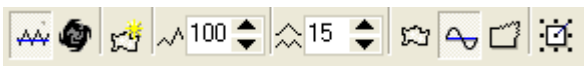
تقوم أداة التشويه الدوراني بعمل المؤثرات الدوامية على الأجسام، ويمكن تغيير اتجاه الدوامة وعدد اللفات وعدد درجات الدوران.

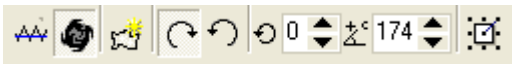
أرسم خطاً مستقيماً كما في الشكل المقابل.	
اضغط على أداة التشويه الدورانية وعلى منتصف الخط اضغط مع السحب للأعلى ليظهر لك تحول شكل الخط المستقيم إلى منحنى.	
لاحظ أن حركة المؤشر ستكون في دوران مع عكس عقارب الساعة، وهذا سيزيد الزاوية بين الخط الأزرق المنقط والسهم.	
مع كل دورة كاملة يتحول الخط إلى شكل حلزوني.	

الشكل النهائي بعد 5 دورات.	

استخدام أكثر من أداة تشويه على نفس الشكل

يمكنك استخدام أكثر من أداة تشويه على الجسم للحصول على مزيد من الأشكال الجميلة والمعقدة، ولكن كلما زادت درجة التعقيد كلما احتاج ذلك جهداً من الكمبيوتر ليقوم بالحسابات اللازمة لإظهار النتيجة على الشكل.

أرسم دائرة كما بالشكل مع استخدام تعبئة متدرجة من لونين الأصفر للمركز والبرتقالي للخارج، مع إزالة الحد الخارجي للدائرة.	
استخدم أداة تشويه سن المنشار واعمل التعديلات التالية على شريط الخصائص.  مع الضغط على زر توسيط.	

استخدم أداة التشويه الدورانية وأدخل التعديلات التالية على شريط الخصائص.  مع الضغط على زر توسيط.	

تمرين

الأشكال التالية تم الحصول عليها باستخدام أكثر من أداة تشويه حاول الحصول على أشكال مشابهة.

المغلفات Envelope

تعلمنا في درس سابق كيفية تحويل الأشكال إلى منحنيات ومن ثم استخدام أداة التشكيل لتحويلها إلى رسومات حسب ما نريد. أداة المغلفات هي طريقة متقدمة لتحويل الجسم إلى أشكال محددة من خلال تطبيق مغلفات ذات أشكال محددة، وتطبيقها على الجسم من خلال سحب عقد المغلف، وسيتبع الجسم الشكل الخارجي للمغلف ويمكن تسميته بالقالب.

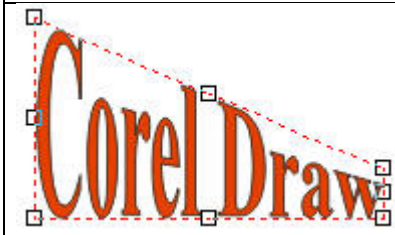
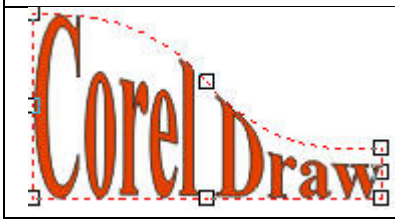
يحتوي شريط خصائص المغلفات على أربعة أزرار رئيسية كل زر يحدد الكيفية التي يمكن بها تغيير شكل الجسم ضمن المغلف، المغلفات الثلاثة تسمح بتغيير الجسم وفق طريقة محددة تبعاً لشكل المغلف، أما المغلف الرابع فيمكنك من تغيير شكل الجسم بالطريقة التي تشاء.

ملاحظة: تجدر الإشارة إلى أن هناك مكتبة من المغلفات يمكن استخدامها وإضافة المزيد لها بتصميم مغلفات خاصة بعملك وتطبيقها على أشكال أخرى، كما يمكن تطبيق أكثر من مغلف على الشكل الواحد.

استخدام المغلفات الثلاثة على النص

باستخدام أداة المغلفات على النصوص يمكنك إظهار العناوين بطريقة جذابة وجميلة وسنقوم من خلال التدريب التالي بشرح طريقة عمل هذه الأداة.

أكتب النص التالي وقم بتعبئته وإضافة حدود له ليظهر كما في الشكل.	Corel Draw
حدد النص ثم اضغط على أداة المغلفات لتحصل على مغلف أحمر يحيط بالنص مع ظهور مربعات بيضاء للتحكم والتي تعمل مع المغلف الحر وهو المغلف الرابع السابق الذكر.	Corel Draw

بينما النص لازال تحت تأثير المغلف اضغط على زر المغلف الثاني ، وعلى المربع الأبيض في الجانب الأيسر العلوي ثم بسحبه إلى الأعلى. لاحظ أن حركة العقدة تكون حسب شكل المغلف.	
كرر ما سبق على نفس النص ولكن استخدم زر المغلف الأول .	
كرر ما سبق على نفس النص ولكن استخدم زر المغلف الثالث .	

تمرين

قم باستخدام الأزرار السابقة لعمل النماذج التالية:

استخدام المغلفات الثلاثة على الأشكال

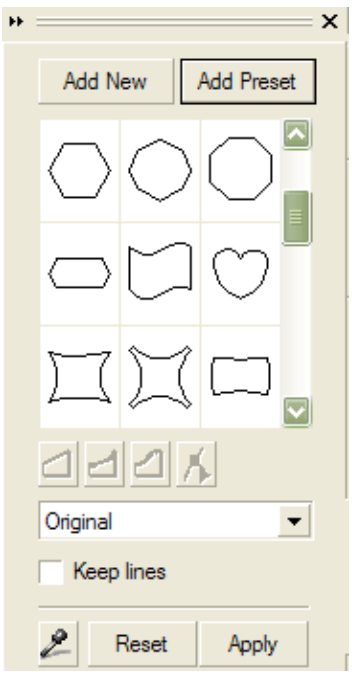
بنفس الطريقة السابقة يمكن تطبيق المغلفات على الأشكال مثل المستطيل والمربع والدائرة.

لنرسم دائرة ونقوم بتطبيق مغلف

لنرسم مستطيلاً ونقوم بتطبيق مغلف

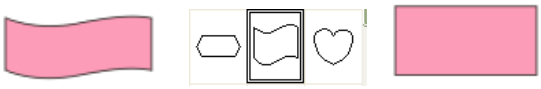
مكتبة المغلفات

يمكنك الوصول إلى مكتبة المغلفات من خلال تشغيل لوحة حوار Envelope وذلك من قائمة Effects اضغط على الأمر Envelope.



تحصل على لوحة حوار على الجانب الأيمن من الشاشة كما في الشكل المقابل، اضغط على زر Add Preset لتحصل على نماذج عديدة من الأشكال التي يمكنك استخدامها كمغلفات وقوالب جاهزة تطبقها على الشكل بمجرد تحديد أحد هذه المغلفات والضغط على زر

Apply. حيث يمكن تحويل المستطيل إلى الشكل التالي:



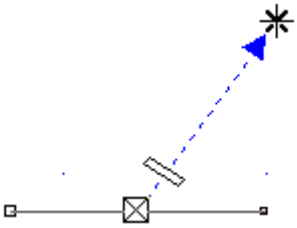
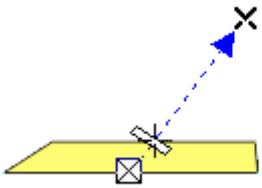
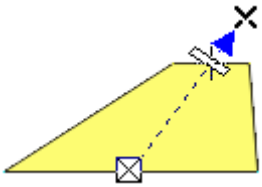
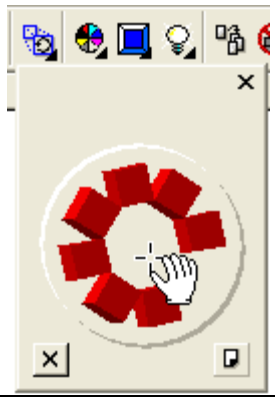
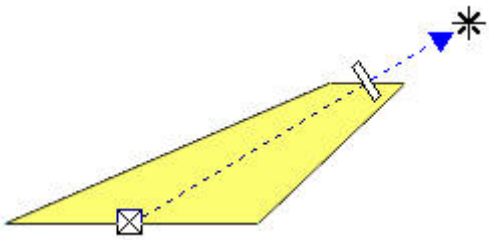
أو الدائرة يمكن تحويلها إلى الشكل التالي:

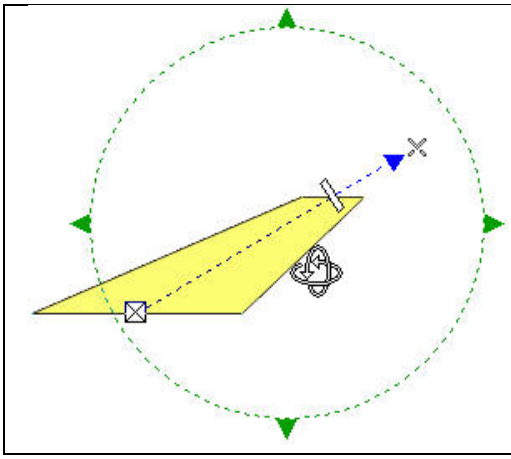
البعد الثلاثي Extrude

تمكن هذه الأداة من إبراز الجسم في ثلاثة أبعاد، وذلك عن طريق إعطاء الجسم عمقاً يمكنك التحكم في لونه وميله ومدى عمقه في الفراغ والتحكم في شدة إضاءته، وذلك من خلال شريط الخصائص الخاص بهذه الأداة أو من خلال لوحة الحوار الجانبية.

تأثير أداة البعد الثلاثي على الخط المستقيم

يتحول الخط المستقيم باستخدام هذه الأداة إلى مستوى يمكنك التحكم في أبعاده وميله في الفراغ، وسنقوم بشرح فكرة عمل هذه الأداة على الخط المستقيم ونطبقها على باقي الاستخدامات.

أرسم خطاً مستقيماً كما في الشكل.	
إضغط على أداة البعد الثلاثي وعلى الخط اسحب في اتجاه السهم الأزرق كما في الشكل.	
إسحب المستطيل الأبيض على السهم الأزرق للتحكم في مدى العمق الذي ستضيفه إلى المستوى مع إدراج تعبئة لملاحظة الاختلاف.	
افلت زر الماوس عند الوصول إلى العمق المناسب، ويمكنك تعديله فيما بعد بتحريك المستطيل على السهم الأزرق.	
اسحب المؤشر للتحكم في زاوية البعد الثالث بالنسبة للورقة. 	

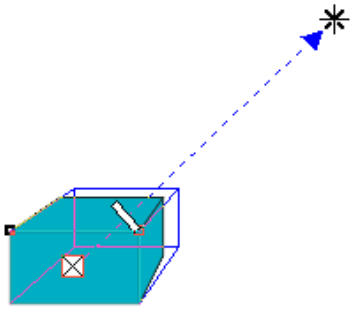
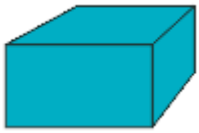
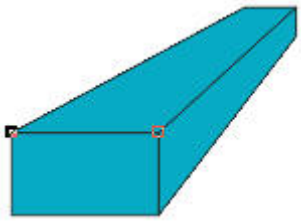
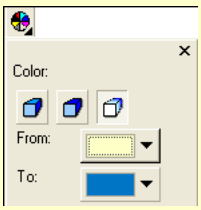
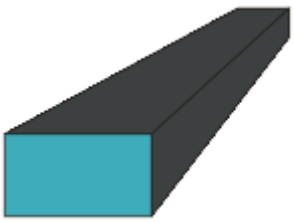
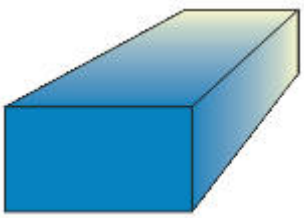
نحصل على تحكم اكبر بالضغط المزدوج على الشكل باستخدام أداة البعد الثلاثي حيث يمكنك إدارة الجسم حول محوره في الشكل من خلال الأسهم الخضراء وكذلك التحكم في موضعه في الفراغ.	

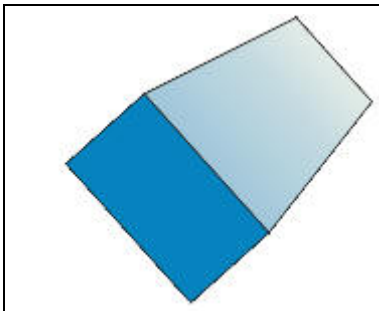
ملاحظة: يمكنك الوصول إلى قائمة التحكم في دوران الجسم من خلال زر الدوران الفراغي في شريط الخصائص الموضح في الشكل المقابل، حيث يمكنك من خلال المؤشر على شكل كفة اليد الضغط على النموذج وتحريكه تدريجياً ومراقبة التغيير على المجسم، وعند الوصول إلى الاتجاه المناسب افلت الماوس واضغط على إشارة الإغلاق X في أسفل الزر.

تأثير أداة البعد الثلاثي على المستطيل

هنا يتحول المستطيل إلى متوازي مستطيلات له ثلاثة أبعاد كما في التسلسل التالي:

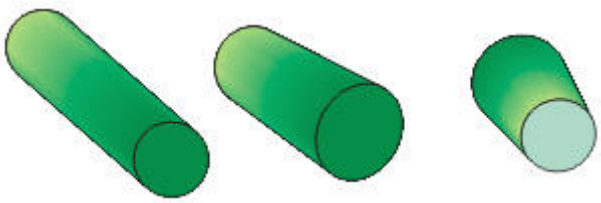
أرسم مستطيلاً كما بالشكل مع تحديده لتطبيق أداة البعد الثلاثي عليه.	

إضغط على أداة البعد الثلاثي وعلى الخط اسحب في اتجاه السهم الأزرق كما في الشكل.	
أفلت زر الماوس عند الوضع المناسب ثم اضغط على مكان خال على ورق الرسم لتحصل على الشكل المقابل.	
لإضافة عمق للشكل اضغط على أداة البعد الثلاثي مرة أخرى واضغط على الشكل ثم اسحب المستطيل في اتجاه السهم الأزرق.	
لتغيير لون البعد الثلاثي للجسم اضغط على زر الألوان واختر النموذج المناسب من الخيارات الثلاثة المتاحة وحدد اللون الذي تريده. 	
لتحويل الشكل إلى أحد الأنواع الـ 6 الموضحة في الشكل اضغط على زر في شريط الخصائص واختر أحد النماذج من القائمة.	

للتحكم في اتجاه المجسم في الفراغ اضغط مرتين على الشكل بسرعة لتحصل على دائرة عليها الأسهم الخضراء وعندما يكون المؤشر على احدها يمكنك إدارة المجسم حول محوره أو إذا كان المؤشر في وسط الدائرة المنقطة يمكنك تعديل وضعه في الأبعاد الثلاثة.	

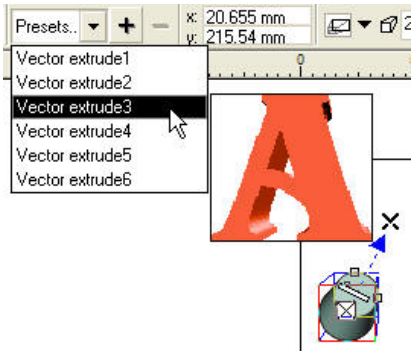
تأثير أداة البعد الثلاثي على الدائرة

بتطبيق أداة البعد الثلاثي على الدائرة يمكن تحويلها إلى اسطوانة أو مخروط كما في الأشكال التالية:



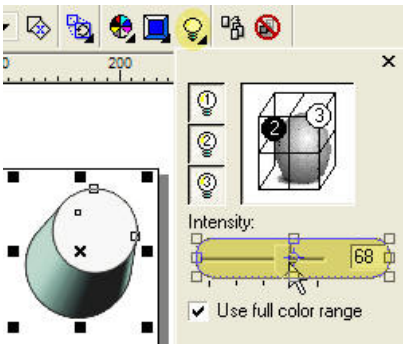
يمكنك استخدام قائمة الإعدادات المسبقة Presets في الوصول إلى 6 نماذج مختلفة للأبعاد الثلاثية. حدد الشكل المراد استخدامه لتطبيق احد هذه الإعدادات بواسطة مؤشر البعد الثلاثي واختر أحد الإعدادات وسيقوم البرنامج بتطبيقه على الفور.

كما يمكن حذف أو إضافة المزيد من النماذج من خلال + أو - على شريط الخصائص كما هو مبين.



في حالة الإضافة يجب أن تكون قد قمت بعمل التعديلات بطريقة يدوية وحفظها بالضغط على + وتسميته باسم لاستخدامه في تطبيقات أخرى.

لاستخدام أداة الإضاءة من شريط الخصائص للتحكم في شدة ظهور البعد الثالث، استخدم الزر Lighting وستجد أن هناك ثلاثة مصابيح يمكن التحكم في موضعها على المجسم في النموذج. باستخدام مؤشر الماوس اضغط على المصباح 2 وعند ظهوره على المجسم اضغط عليه مع السحب للموضع الجديد وستلاحظ أن المصباح المظلل باللون الأسود هو الذي يمكن زيادة شدة إضاءته من خلال التدريج في الأسفل Intensity بتحريك المؤشر لليمين للزيادة أو لليسار للتقليل، وعند الانتهاء اضغط على ورقة العمل.



تأثير أداة البعد الثلاثي على النص

يظهر التأثير الثلاثي الأبعاد على النصوص كما في النماذج أدناه. استخدم نفس الطريقة السابقة للحصول على نصوص تبدو كما في الشكل.

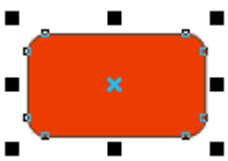
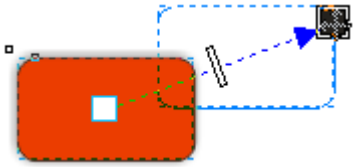
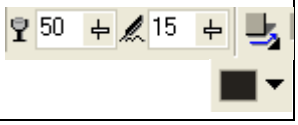
ملاحظة: للتخلص من الحدود الفاصلة بين أحرف النص العربي قم بتحويل النص العربي باستخدام أداة اللحام.

الظلال Shadow

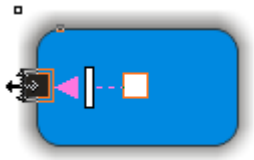
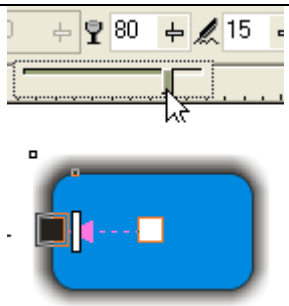
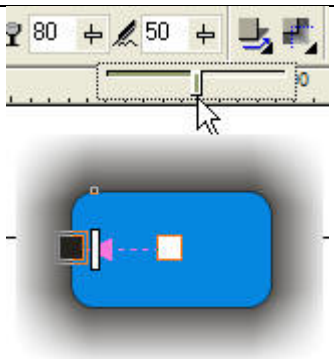
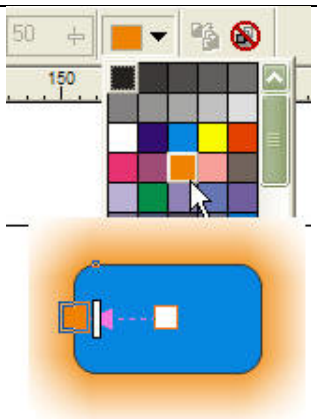
تعد أداة إضافة الظلال من أهم أدوات التأثيرات لاستخداماتها في التصاميم ولما له الأثر في إبراز العناوين والصور، وإمكانية التحكم في الظل وانتشاره حول النص ولونه من خلال شريط الخصائص يجعل من هذه الأداة أهمية بالغة.

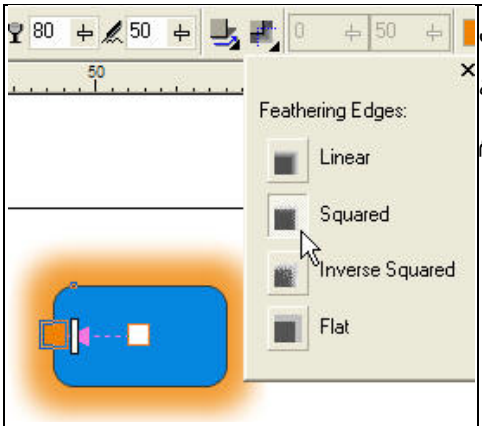
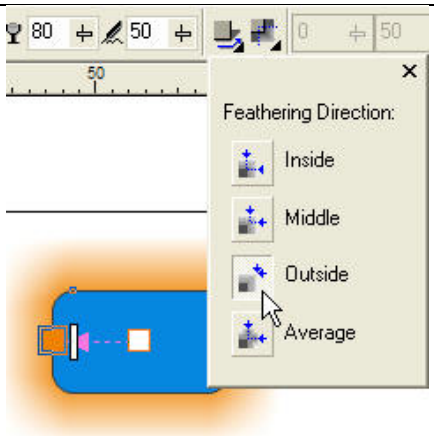
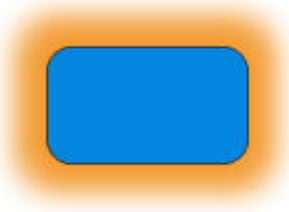
استخدام أداة الظلال

سنقوم بشرح فكرة عمل أداة الظلال من خلال التدريب التالي:

أرسم مستطيلاً كما في الشكل.	
استخدم أداة الظل بالضغط في وسط المستطيل والسحب حتى أحد حدوده للحصول على ظل متجانس حول المستطيل.	
استخدم أداة الظل بالضغط في وسط المستطيل والسحب إلى خارج حدود المستطيل للحصول على ظل خلفه.	
يمكنك التحكم في درجة انتشار الظل ولونه من خلال شريط الخصائص. 	

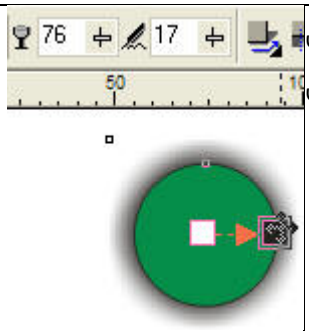
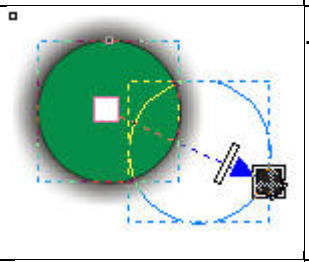
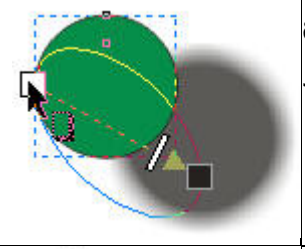
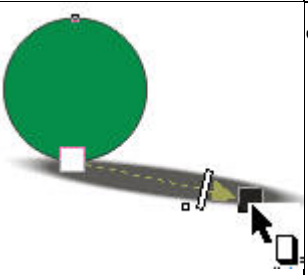
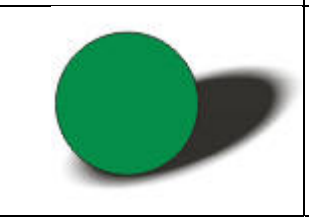
التحكم بشكل الظلال من خلال شريط الأدوات

أرسم مستطيلاً كما بالشكل واستخدم أداة الظلال من خلال سحب المؤشر من وسط المستطيل إلى حده الأيسر.	
لزيادة درجة الظلال استخدم الزر الموضح بالشكل بالضغط عليه ثم اسحب المستطيل لليمين لزيادة درجته أو لليسار لتقليلها.	
لزيادة انتشار الظلال حول المستطيل استخدم الزر الموضح بالشكل واسحب المستطيل لليمين لزيادة الانتشار.	
من قائمة الألوان اختر اللون المناسب للتصميم.	

	يمكنك اختيار أحد الخيارات الموجودة ضمن قائمة Feathering Edges للتحكم بمظهر حواف الظل.
	استخدم موجه الظل Feathering Direction لجعل الظل يتجه للخارج أو للداخل أو لينتشر من وسط الجسم.
	الشكل النهائي.

ملاحظة: التعديلات السابقة تتم على الشكل المحدد بأداة الظل حتى يتم ظهور شريط خصائص الظل، كما يمكنك التحكم بالظل من خلال الماوس.

التحكم بالظل من خلال الماوس

أرسم دائرة كما بالشكل واستخدم أداة الظلال من خلال سحب المؤشر من وسط الدائرة إلى حد من حدود الدائرة كما بالشكل.	
إضغط على المربع الأسود واسحبه لخارج محيط الدائرة كما في الشكل ثم افلت زر الماوس.	
إسحب المربع الأبيض إلى الحد المقابل للدائرة مع ملاحظة أن المربع الأبيض لا يمكن أن يتواجد خارج حدود الشكل.	
إسحب المربع الأبيض لأسفل الدائرة واسحب المربع الأسود للأعلى.	
تظهر الدائرة كما لو أنها واقفة على حافة الورقة.	

استخدام الظل على النص

أكتب النص المقابل	Corel Draw
استخدم أداة الظل لعمل ظل متماثل حول النص.	Corel Draw
استخدم أداة الظل مع السحب من المركز لخارج حدود النص.	Corel Draw
إسحب مربع توجيه الظل الأسود إلى الأعلى ليبدو الظل كما في الشكل.	Corel Draw

ملاحظة: لتحديد النص مع الظل لاستخدامه في عملية النسخ أو التكرار يكون من خلال الإحاطة باستخدام مؤشر التحديد وليس بالضغط على النص لأن ذلك سيحدد النص دون الظل.

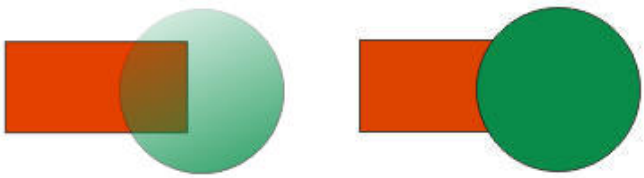
تمرين

قم بعمل النماذج التالية:

الشفافية Transparency

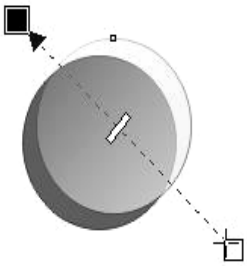
تأتي أهمية الشفافية في إظهار الجسم المغطى بشكل آخر من خلال التحكم بدرجة شفافية الجسم.

في الشكل التالي تم استخدام أداة التحكم بدرجة الشفافية لإظهار الجزء غير المرئي من المستطيل لوجود الدائرة فوقه وبعد استخدام أداة الشفافية ظهر المستطيل بلون مزيج بين لون الدائرة ولونه الأساسي.

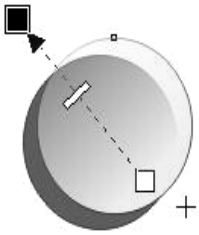


كما أن شريط الخصائص لهذه الأداة يقدم العديد من الخيارات لطريقة عرض الجزء المشترك بين الطبقات المتراكبة ولهذا استخدامات عديدة في مجال التصميم.

استخدام أداة الشفافية



حدد الجسم المراد تغيير حالته من معتم إلى شفاف باستخدام أداة التحديد أو أداة الشفافية، ثم اسحب من خارج حدود الشكل على ورقة العمل في الاتجاه المراد إظهار الجزء الغير المرئي من الجسم الثاني.



المربع الأبيض يحدد بداية عمل أداة الشفافية والمربع الأسود يحدد نهاية عمله والمستطيل الأوسط يتحكم في درجة الشفافية.

يوفر شريط الخصائص قائمة متنوعة للشفافية المطلوبة

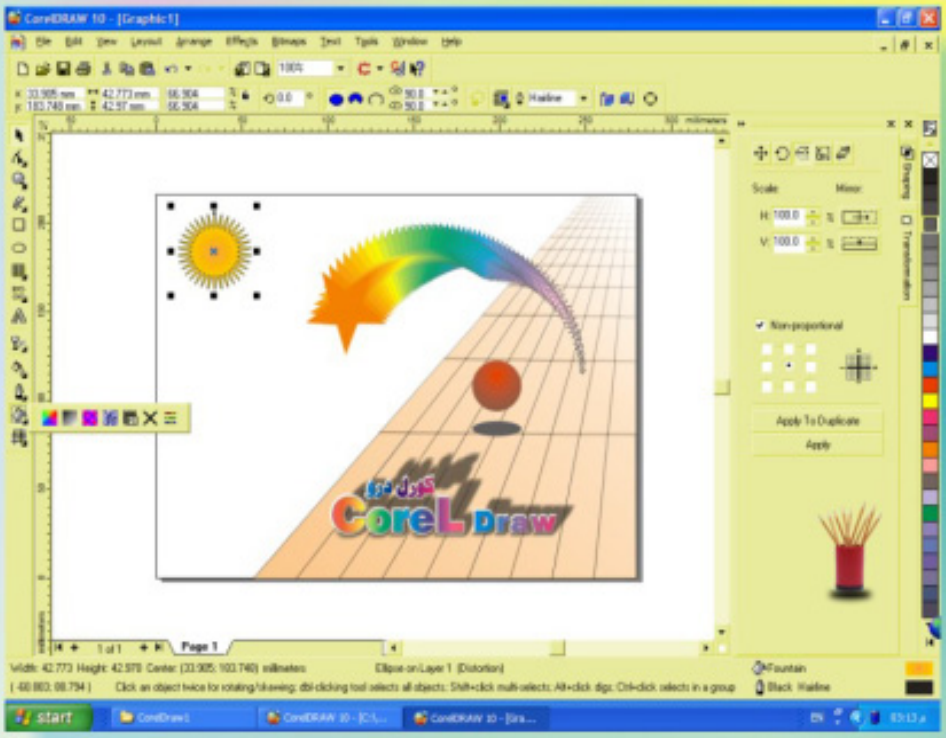
ومن هذه القائمة يمكن طرح لونين أو ضرب لونين أو التحكم بتباين الألوان وغيره من الخيارات التي يمكن المرور عليه من خلال القائمة المنسدلة واختيار الأنسب لتصميمك.

يكون لهذه الأداة ميزة مهمة عند إدراج الصور على ورقة العمل، وسنأتي لهذا الموضوع في الدروس القادمة.

سلسلة كتب بدون معلم

كورل درو

CorelDRAW



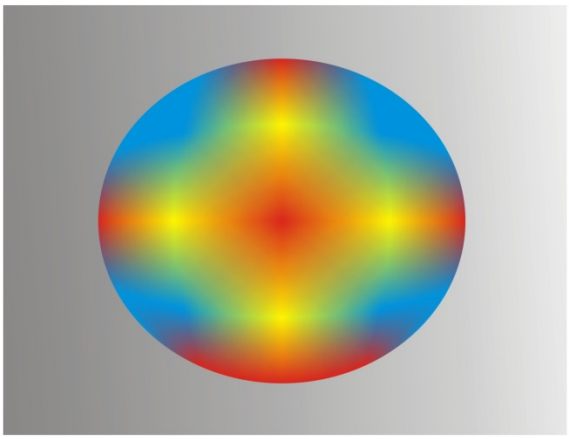
كن في المقدمة وابق دائماً في المقدمة مع
أكثر البرامج استخداماً في مجال الرسم والتصميم

د./ حازم فلاح سكيك
جامعة الأزهر - غزة

CorelDraw
www.hazemsakeek.8m.com

الفصل السابع

الفصل السابع



أدوات التعبئة

الفصـــل السابع
أدوات التعبئة

- أداة اختيار الألوان
- أداة التعبئة التفاعلية
أولا أداة التعبئة التفاعلية المتدرجة

ثانياً أداة التعبئة التفاعلية الشبكية

د./حازم فلاح سكيك

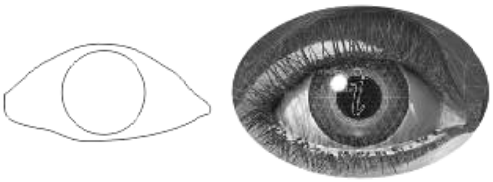
الفصـــل السابع

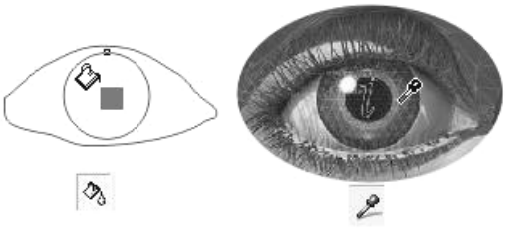
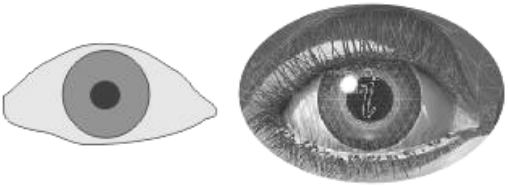
أدوات التعبئة

أداة اختيار الألوان التعبئة التفاعلية

أداة اختيار الألوان

يوفر لك برنامج كورل درو قطارة يمكن استخدامها لاختيار لون من صورة جانبية لتستخدم هذا اللون في تعبئة شكل رسومي آخر. باستخدام أداة الجردل يمكن التبديل بين الأداتين بالضغط المستمر على أداة القطارة لتختار الأداة التي تريدها لعملك.

في الشكل التالي تم رسم شكل يشبه العين التي في الصورة (سنتعلم كيف يمكن إدراج الصور في الدرس القادم)، ولتلوين الجزء الداخلي للعين باللون الأزرق والجزء الخارجي من العين باللون القريب من الأبيض سنستعين بالقطارة.	

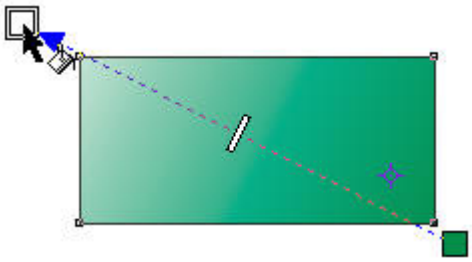
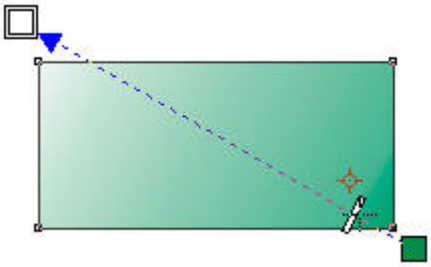
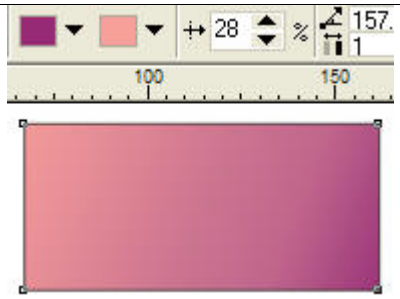
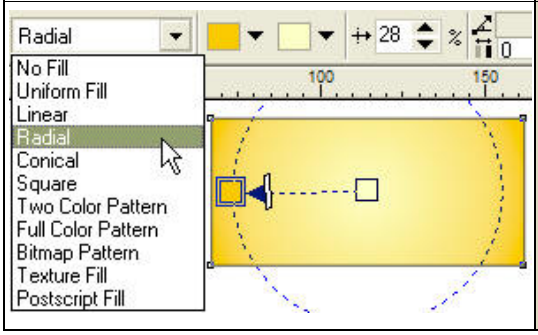
اضغط بالفطارة على الجزء الذي تريد نسخ لونه ثم غير القطارة إلى الجردل لإكساب الجزء الداخلي للعين اللون الذي تم نسخه. كرر ما سبق على الجزء الخارجي للعين.	
تحصل في النهاية على ألوان قريبة من الصورة التي تم سحب الألوان منها.	

أداة التعبئة التفاعلية

تستخدم أداة التعبئة التفاعلية للحصول على خلفيات إما بلون متدرج مع التحكم بميله بالنسبة للصفحة أو من خلال أداة التعبئة التفاعلية الشبكية حيث يمكنك مزج أكثر من لونين للحصول على خلفية متناسقة لعملك.

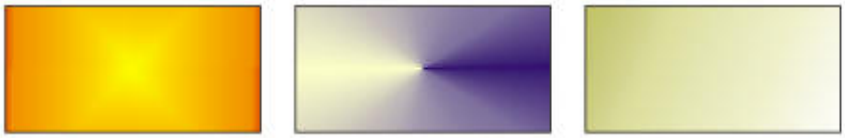
أولا أداة التعبئة التفاعلية المتدرجة

أرسم مستطيلاً من في الشكل ولونه باللون الأخضر.	

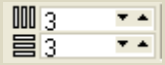
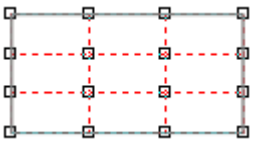
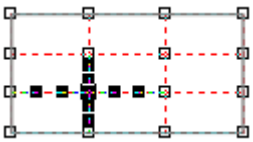
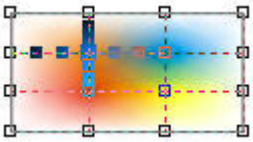
إضغط على أداة التعبئة التدريجية وقم بالسحب من الركن الأيمن السفلي إلى الركن الأيسر العلوي لتحصل على تدرج من الأخضر إلى الأبيض، يشير المربع السفلي إلى لون البداية والمربع الثاني إلى لون النهاية.	
إسحب المستطيل على السهم الأزرق للتحكم في شكل التدرج اللوني.	
من شريط الخصائص يمكنك اختيار لونين آخرين من ضمن القائمة المنسدلة التي تحدد لون البداية ولون النهاية للتدرج اللوني.	
يمكنك اختيار عدة أنماط من التدريجات اللونية حسب ورودها في القائمة المنسدلة على أقصى شريط الخصائص، والتحكم في شكله من خلال تحريك المربعين والمستطيل على سهم التحديد الأزرق.	

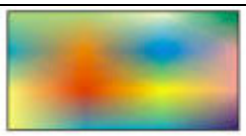
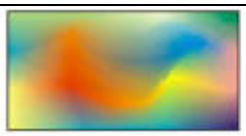
تمرين

قم باستخدام أداة التعبئة المتدرجة بعمل النماذج التالية:



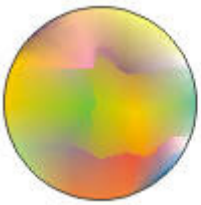
ثانياً أداة التعبئة التفاعلية الشبكية

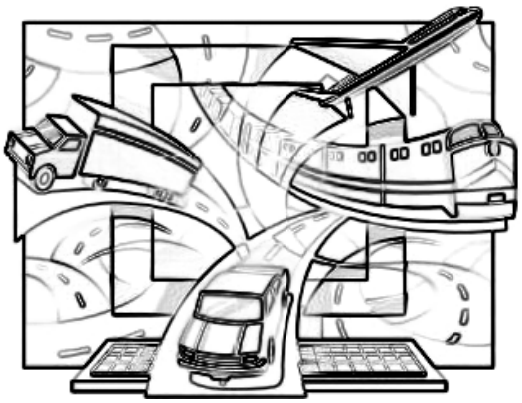
أرسم مستطيلاً كما بالشكل المقابل.	
إضغط على زر التعبئة الشبكية ثم اضغط على المستطيل فتحصل على شبكة مكونة من 3 أعمدة و3 صفوف. يمكنك زيادة أو تقليل عدد الأعمدة من خلال الزر  على شريط الخصائص.	
حدد العقدة الداخلية كما في الشكل ثم اضغط على أحد الألوان في شريط الألوان ثم اضغط على عقدة أخرى واختر لوناً آخراً.	
بعد كل لون تختاره يصبح لك شكلاً مشابهاً للشكل المقابل استمر حتى تنتهي من كل العقد.	

الشكل النهائي بعد إتمام عملية اختيار الألوان.	
يمكنك تحريك العقد فتحصل على مزيج من الألوان يمكن استخدامه كخلفية لتصميمك.	

تمرين

قم باستخدام أداة التعبئة المتدرجة في عمل النماذج التالية:

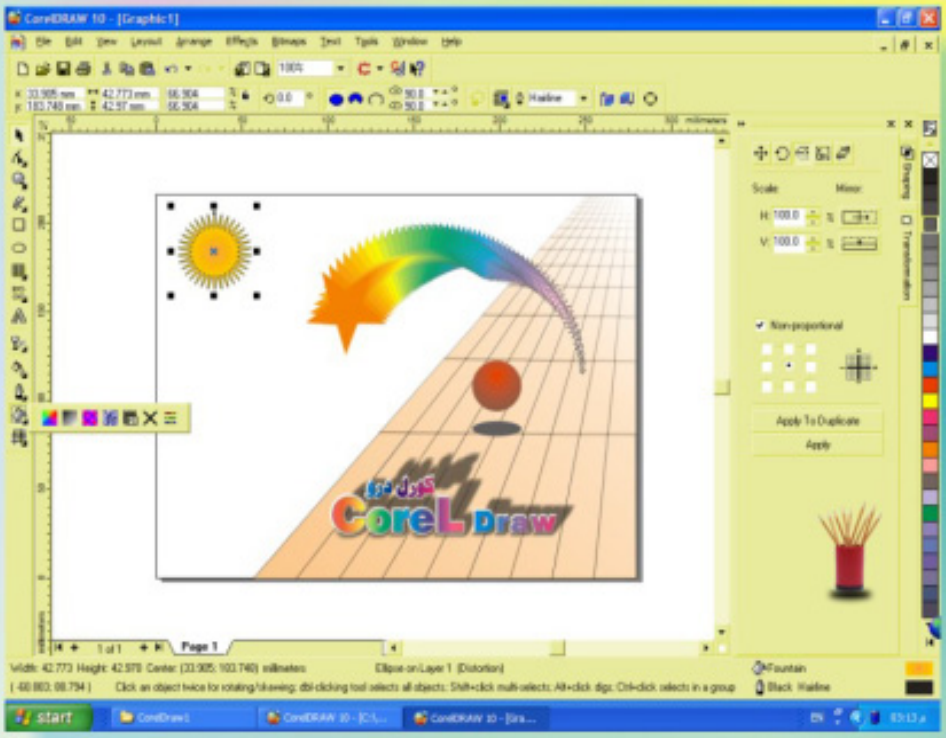




سلسلة كتب بدون معلم

كورل درو

CoreL DRAW



كن في المقدمة وابق دائماً في المقدمة مع
أكثر البرامج استخداماً في مجال الرسم والتصميم

د./ حازم فلاح سكيك
جامعة الأزهر - غزة

الفصل الثامن

الفصل الثامن

التعامل مع الصور

الفصـــل الثامن

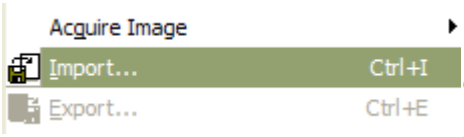
التعامل مع الصور

- استيراد صورة Import
- أداة Power Clip
- قائمة تحرير الصور Bitmaps
- طريقة استخدام المؤثرات

د./حازم فلاح سكيك

الفصـــل الثامن

التعامل مع الصور



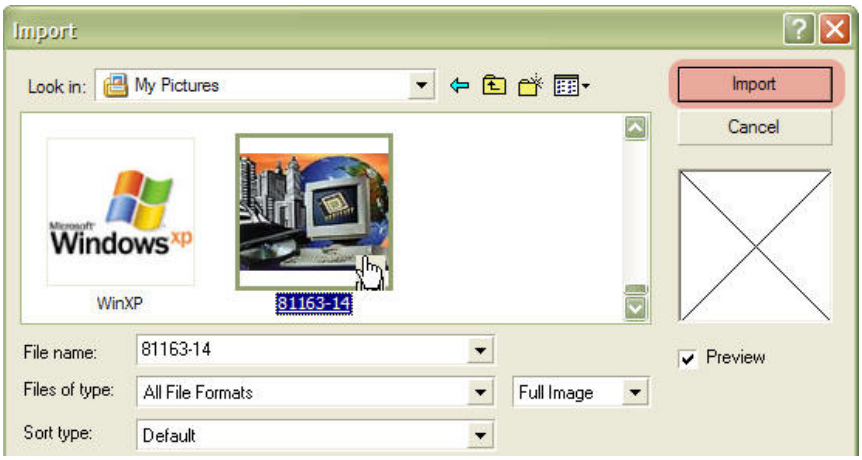
يمكنك من خلال برنامج كورل درو إدراج الصور المختلفة من مكتبة الصور على جهازك بمختلف أنواعها من خلال استخدام الأمر Import في قائمة File، كما يمكنك إدخال الصور من الكاميرا الرقمية أو من خلال الماسح الضوئي لتضمين الصور في تصميمك، كما يمكنك الاستفادة من العديد من أدوات التحرير لإكساب الصورة التنسيق الذي يناسب التصميم. هذا بالإضافة إلى إمكانية تصدير تصميمك على كورل درو إلى أي برنامج تحرير آخر باستخدام الأمر Export في قائمة File. سنقوم في هذا الدرس باستيراد الصور والقيام بإجراء بعض التعديلات عليها وحفظها في ملف كورل أو تصديرها لملف آخر.

تحفظ الصور في بيئة ويندوز اكس بي Windows XP في مجلد خاص يدعى My Picture سنقوم باستيراد صورة لاستخدامها في الشرح ويمكنك التطبيق على أي صورة موجودة على جهازك.

استيراد صورة Import

لإدراج صورة من مجلد Mp Picture اضغط على قائمة File واختر الأمر Import...

من خلال مربع حوار Import حدد المجلد الذي توجد فيه الصورة واضغط على الصورة التي تريد استيرادها من الصور المعروضة في نافذة مربع الحوار، ثم اضغط على الزر Import.

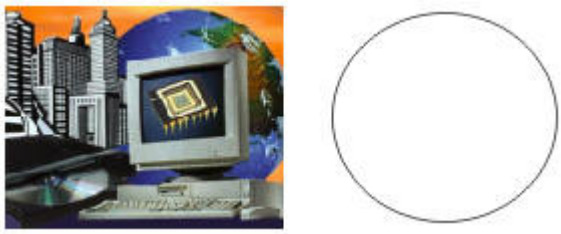
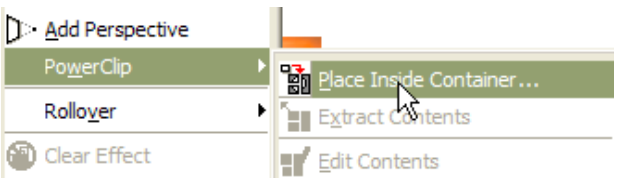
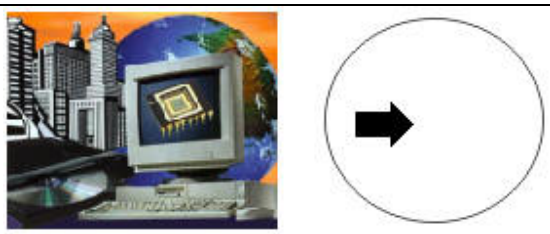


على ورقة العمل استخدم المؤشر لرسم أبعاد الصورة لتحديد حجم الصورة أو الضغط مرة على ورقة العمل بمؤشر الماوس لتوضع الصورة على الورقة بحجمها الطبيعي. مع العلم أنه يمكنك تكبير الصورة أو تصغيرها من خلال مربعات التحديد.

العديد من المهارات السابقة يمكن استخدامها في التعامل مع الصورة المدرجة مثل التكبير والتصغير والدوران والإمالة، وإضافة الضلال والمنظور وغيره. وهنا سنقوم بشرح بعض المهارات المفيدة للعمل في مجال التصميم.

أداة Power Clip

تم تأجيل موضوع دراسة الـ power Clip إلى هذا الموضوع لأنه يبرز الأمر بفعالية أكبر حيث أن هذا الأمر من ضمن قائمة المؤثرات Effects. يستخدم هذا الأمر في إدخال كائن رسومي داخل كائن رسومي آخر، وهنا سنقوم بإدخال الصورة المدرجة داخل دائرة وذلك برسم دائرة قطرها على الأقل مساوي لعرض الصورة.

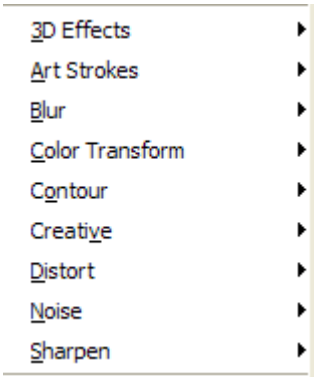
أحصل على الصورة المراد إدخالها للدائرة وارسم دائرة قطرها أقل بقليل من عرض الصورة، أو ارسم شكلاً بيضاوياً.	
حدد الصورة بمؤشر التحديد ومن قائمة Effects اختر الأمر Power Clip ثم اختر الأمر Place inside Container.	
إضغط بالسهم السميك على الدائرة لتحصل على النتيجة مباشرة.	

الشكل النهائي للصورة في الدائرة. كما يمكنك استخدام هذه الطريقة لاحتواء كائن رسومي داخل كائن رسومي آخر.	

قائمة تحرير الصور Bitmaps

تحتوي قائمة تحرير الصور Bitmaps على العديد من المؤثرات الشهيرة لتحرير الصور مثل تلك الموجودة في برنامج Adobe PhotoShop وبرنامج Paint Shop Pro وكذلك برنامج Corel PhotoPaint وهي برامج متخصصة للتعامل مع الصور، وهنا من خلال هذه القائمة يمكن الوصول إلى العديد من هذه المؤثرات التي سنقوم بشرح بعض منها.

تحتوي قائمة Bitmaps على العديد من المؤثرات التي يمكن تطبيقها على الصورة، وهي مبوبة حسب وظيفتها كما تظهر في القائمة الجانبية في الشكل، وتجد لكل عنوان عدداً من المؤثرات التي تشترك في نفس الخاصية ويمكنك تطبيق أكثر من مؤثر على الصورة الواحدة.



فمثلاً تحتوي قائمة مؤثرات الأبعاد الثلاثية 3D Effects على سبعة مؤثرات تختص في إظهار الصورة في ثلاثة أبعاد.

طريقة استخدام المؤثرات

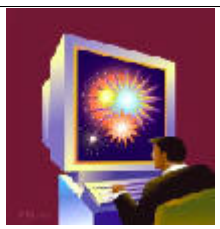
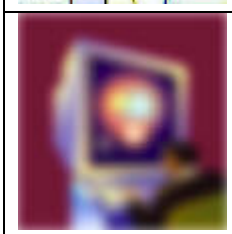
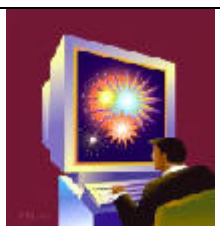
كل المؤثرات تعمل من خلال مربع حوار يظهر لك الصورة قبل تطبيق المؤثر على اليسار وبعده على اليمين، ويمكنك تعديل قيم التأثير المختلفة من خلال تحريك المؤشر

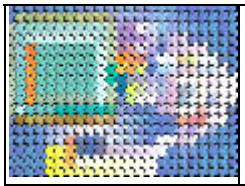
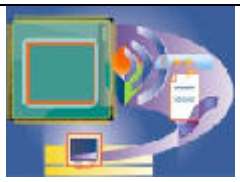
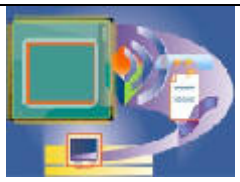
ومشاهدة التأثير على نموذج الصورة، فإذا رغبت في تطبيقه اضغط على OK أو اضغط على Cancel لإلغاء عمل المؤثر.

في الشكل أعلاه نموذج عن مربع حوار المؤثر وجميعها تتشابه في طريقة الاستخدام.

- فزر فتح وإغلاق نافذة العرض يتيح لك تصغير مربع الحوار لمشاهدة التأثير على الصورة وهي في ورقة العمل.
- زر المعاينة يظهر الصورة بعد التعديلات التي تدخلها على المعاملات في مربع الحوار، وبعد كل تغيير يجب الضغط على زر المعاينة لملاحظة التأثير على النموذج على اليسار.
- لتكبير الصورة اضغط بمؤشر الماوس على الصورة على اليمين وحركها كيف تشاء بالضغط والسحب، ولتصغير الصورة اضغط على مفتاح Shift على لوحة المفاتيح باستمرار واضغط عدداً من المرات بمؤشر الماوس على الصورة التي على اليسار لتصبح في الحجم الذي يتيح لك رؤية كامل الصورة.

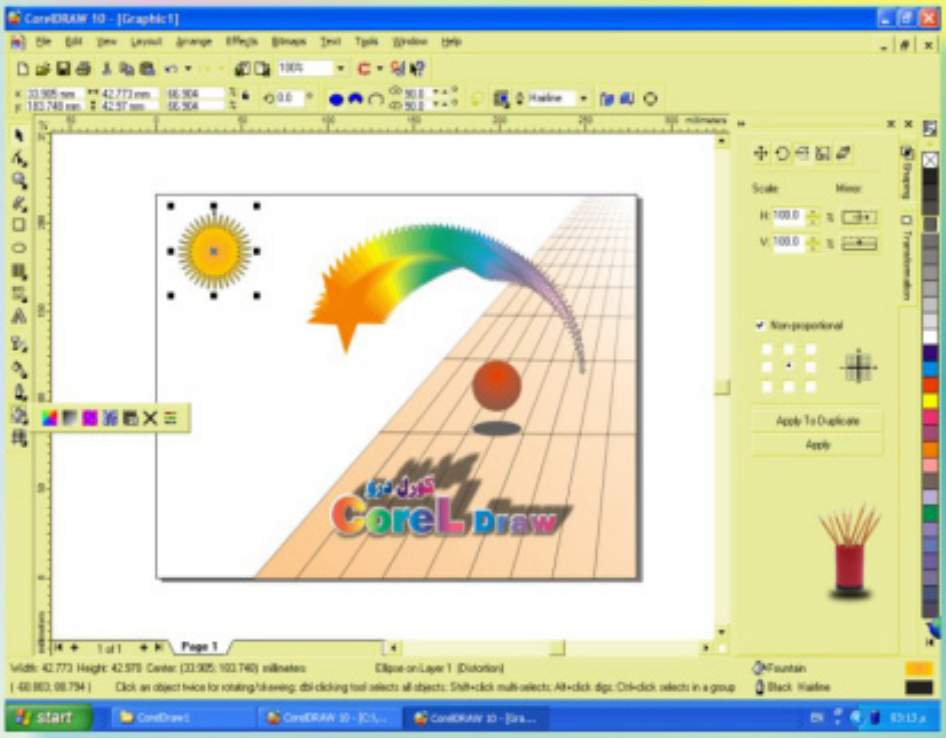
نماذج مختلفة لعمل المؤثرات على الصورة

الصورة بعد	الصورة قبل	اسم المؤثر	
		Page Curl	**3D Effects**
		Perspective	**3D Effects**
		3D Rotate	**3D Effects**
		Emboss	**3D Effects**
		**Find Edges**	**Contour**
		**Gaussian Blur**	**Blur**

		**Crafts**	**Creative**
		**Vortex**	**Creative**
		Swirl	**Distort**
		Blocks	**Distort**
		Wind	**Distort**

سلسلة كتب بدون معلم

كورل درو
CoreL DRAW



كن في المقدمة وابق دائماً في المقدمة مع
أكثر البرامج استخداماً في مجال الرسم والتصميم

د./ حازم فلاح سكيك
جامعة الأزهر - غزة

CorelDraw
www.hazemsakeek.8m.com

الفصل التاسع

الفصل التاسع

أدوات الرسم التشكيلي

الفصـــل التاســـع
أدوات الرسم التشكيلي

- أداة الرسم التشكيلية
- ريشة الأشكال
- الرسم الحر بالريشة
- فرشاة الزخارف
- البخاخة
- فرشاة التخطيط

د./حازم فلاح سكيك

الفصـــل التاســـع
أدوات الرسم التشكيلي

أداة الرسم التشكيلية

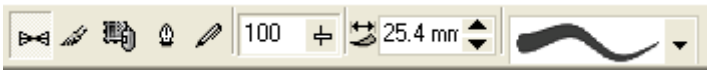
تأتي هذه الأداة ضمن أداة الرسم الحر وهي تحتوي على مكتبة ضخمة من التصاميم الجاهزة لاستخدامها. ويتم استخدام هذه الأداة كفرشاة الرسم الحقيقية ويكون تأثيرها حسب اختيارك المسبق لها.

يمكن التعامل مع هذه الأداة من خلال شريط الخصائص الخاص بها أو من خلال لوحة الحوار الجانبية، وهنا سوف نستخدم لوحة الحوار وشريط الخصائص معاً. لتشغيل لوحة الحوار الجانبية اختر الأمر Artistic Media من قائمة Effects.

تحتوي هذه الأداة على خمسة أزرار رئيسية تمثل كل واحدة فرشاة رسم مختلفة عن الأخرى ولكل أداة خصائص التعديل الخاصة بها.

www.hazemsakeek.com

ريشة الأشكال



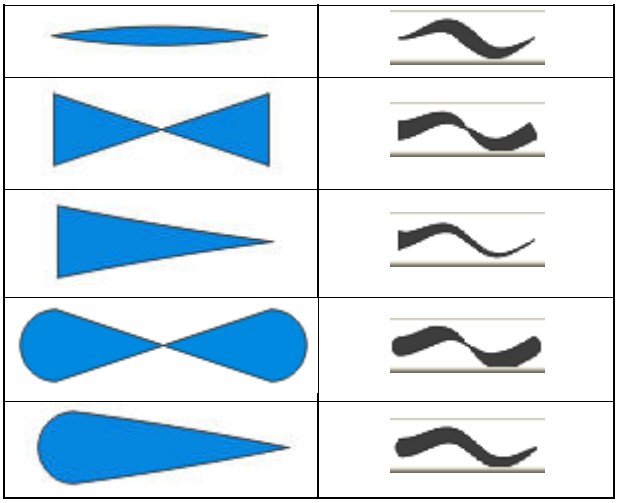
يمكن استخدام أداة الريشة في رسم أشكال مختلفة من خلال القائمة التي تحتوي على ما يقارب 20 شكل مختلف. هذه الأشكال تظهر باختيار أحد الأشكال والرسم بها على ورقة العمل كما لو كنت ترسم على الورق العادي، وبمجرد رفع ضغطة زر الماوس تظهر حركة الريشة على الورقة بنفس شكل الريشة التي تم اختيارها، ويمكنك اختيار ريشة أخرى من القائمة المنسدلة، وسيتم تغيير الشكل مباشرة طالما لازال الشكل محدداً ويمكن تعبئته باللون المناسب، كما يمكنك استخدام أداة التشكيل لتحرير مواضع العقد. هذه الطريقة تستخدم من قبل محترفي الرسم للحصول على رسومات كاملة.

في هذا الموضوع سنقوم باستخدام الريشة على كائنات رسومية كالخط والمستطيل والدائرة.

مع الخط المستقيم

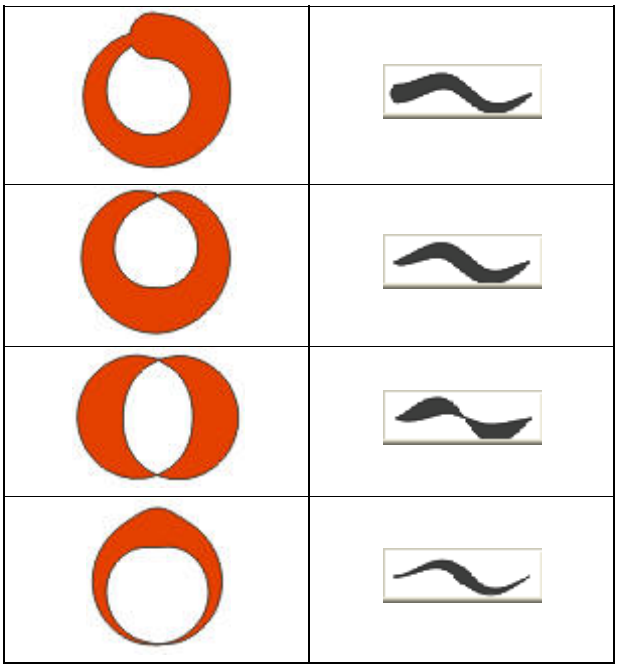
- ارسم خطاً مستقيما كالمعتاد.
- اختر من أداة الرسم التشكيلية .
- اختر الأداة الأولى (الريشة) على يسار شريط الخصائص
- من الخيارات المتاحة لشكل الريشة اختر الشكل
- تجد أن شكل الخط المستقيم تحول إلى شكل الريشة ويمكنك تعبئته بلون مناسب.

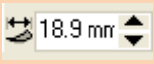
الجدول التالي يعرض شكل الريشة والتغير الحادث على الخط المستقيم.



مع الدائرة

أرسم دائرة وقم بنفس الخطوات السابقة وستجد أشكالا يمكنك استخدامها في تصميمك.



ملاحظة: يمكن التحكم في سمك الريشة قبل أو بعد تطبيق الأداة على الشكل من خلال إدخال القيمة المناسبة في خانة عرض الريشة 

.

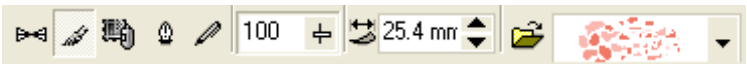
الرسم الحر بالريشة

استخدم أداة الريشة لرسم أشكال حرة بتحريك الريشة على ورقة العمل مع الضغط بزر الماوس أثناء التحريك.

إختر الريشة أعلاه.	حرك الريشة على الورقة.	حرر الماوس لتحصل على الشكل.	يمكنك تعبئته وتلوينه.

ملاحظة: استخدم أداة التشكيل لتحرير الشكل من خلال العقد كما تم استعراضه مسبقاً.

فرشاة الزخارف



تستخدم هذه الأداة لإحاطة الأشكال الرسومية والصور بإطارات مزخرفة من خلال الخيارات العديدة التي توفرها ضمن القائمة المنسدلة على شريط الخصائص أو في لوحة الحوار الجانبية.

د./حازم فلاح سكيك

تعمل هذه الأداة على الحدود الخارجية للشكل الرسومي سواء الخط المستقيم أو الدائرة أو المستطيل أو الأشكال المرسومة بأداة التشكيل. يظهر الشكل التالي نماذج مختلفة لأشكال رسومية تم تطبيق أداة الزخارف عليها فاستبدلت الحدود الخارجية للأشكال بإطارت مزخرفة يمكن التحكم بسمكها من خلال شريط الخصائص.

أما الصور المدرجة بأمر الاستيراد Import فيمكن عمل إطار لها إما بتمرير الريشة على الحدود الخارجية لرسم الإطار. أو بإدخال الصورة داخل إطار باستخدام أمر Power Clip كما شرح سابقاً ثم تطبيق أداة الزخارف لعمل الإطار الخارجي.

من خلال استخدام الريشة في الرسم الحر يمكن الحصول على رسومات تعطي للتصميم مظهراً جذاباً مثل لمسة فرشاة الرسم على اللوحة الفنية.

ملاحظة: يمكنك تحرير عقد هذه الأشكال باستخدام أداة التشكيل.

البخاخة

تستخدم هذه الفرشاة لتزيين تصميمك بأشكال زخرفية من خلال أحد الخيارات العديدة الموجودة ضمن القائمة المنسدلة.

يمكنك استخدام هذه الفرشاة لنثر الزخارف بطريقة عشوائية من خلال الرسم بالبخاخة على الورقة أو من خلال تعبئة الأشكال الرسومية كالمستطيل والمربع وغيره، كما يمكنك استخدامها كخلفية للصور والرسومات في تصميمك.

يوفر لك شريط الخصائص إمكانية التحكم في كثافة الأشكال الزخرفية وطريقة توزيعها على مساحة الرسم.

نماذج مختلفة في الشكل التالي:

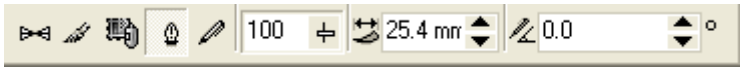
د./حازم فلاح سكيك

ملاحظة: قد تستغرق عملية التعديل في خصائص هذه الرسومات جهدا كبيرا من الكمبيوتر لإتمام إجراء العمليات المطلوبة.

ضبط الصور والرسومات التابعة لفرشاة الزخرفة

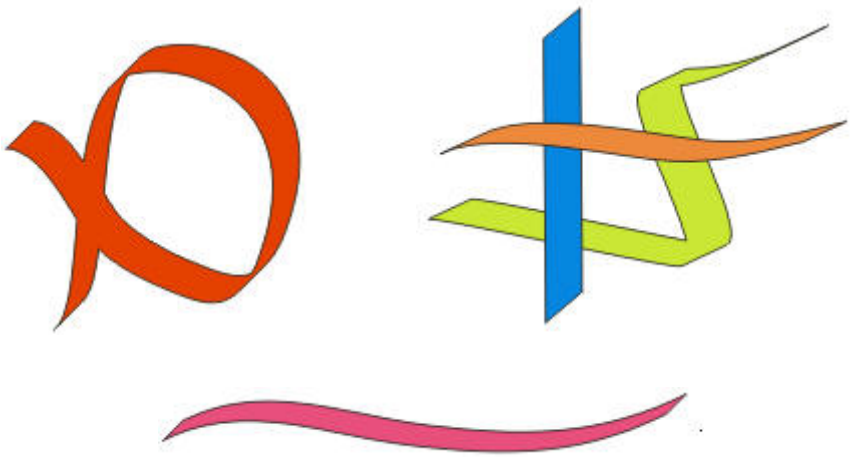
يمكنك التحكم في عدد الصور وترتيب ظهورها من خلال زر في شريط الخصائص يسمى زر Dialog Spraylist حيث يتم فتح مربع حوار يحتوي على القائمة الأساسية من الصور على اليسار والقائمة اليمنى يمكنك حذفها ثم إضافة ما تريد من القائمة اليمنى.

فرشاة التخطيط



تبرز أهمية هذه الأداة للعاملين في مجال التخطيط والزخرفة، حيث تشبه البوصة التي يستخدمها الخطاطون في الكتابة ويمكنك تطويع استخدامها حسب ما تريد. يمكنك التحكم في سماكة الفرشاة قبل أو بعد الرسم ودورانها في الفراغ من خلال شريط الخصائص.

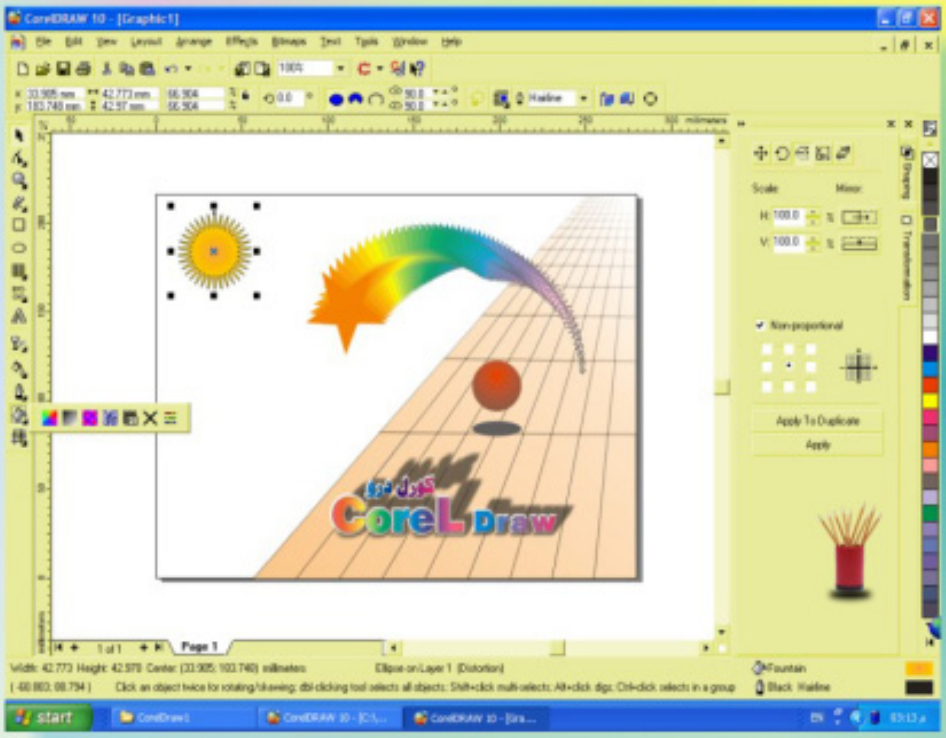
يوضح الشكل التالي عينة للأشكال التي يمكن رسمها بتحريك الفرشاة على ورقة العمل والحصول على أشكال يمكن تطويعها باستخدام أداة التشكيل.



إذا كنت ممن يجيدون فنون الخط يمكنك الكتابة بها على نحو أفضل من هذا المثال.

سلسلة كتب بدون معلم

كورل درو
CoreL DRAW



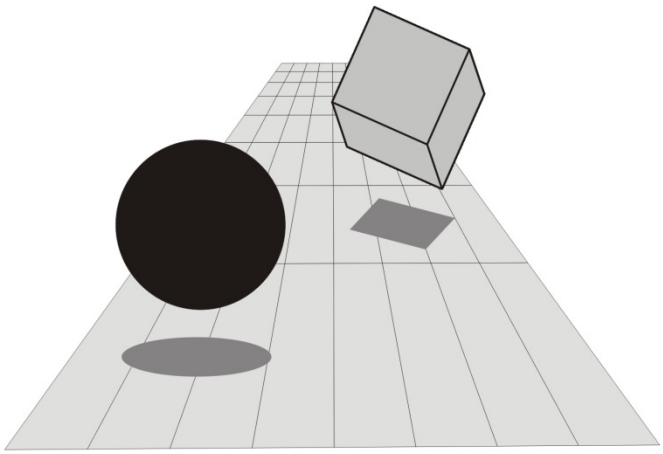
كن في المقدمة وابق دائماً في المقدمة مع
أكثر البرامج استخداماً في مجال الرسم والتصميم

CorelDraw
www.hazemsakeek.8m.com

د./ حازم فلاح سكيك
جامعة الأزهر - غزة

الفصل العاشر

الفصل العاشر



مهارات إضافية

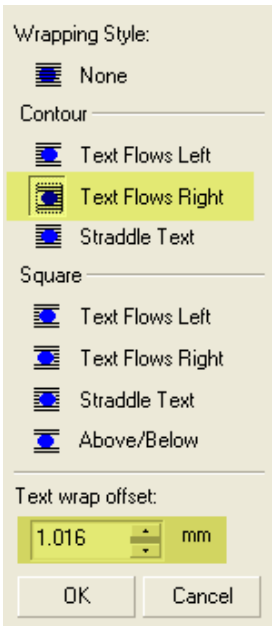
د./حازم فلاح سكيك

الفصـــل العاشـــر

مهارات إضافية

- انسياب النص حول الصورة
- المنظور Perspective
- استخدام أداة الشبكة في عمل خلفية للكائنات الرسومية
- تصدير الملفات
- تصدير ملف الكورل إلى ملف صور من نوع *.jpg
- النسخ والاستنساخ للكائنات الرسومية
- عمل البار كود BarCode
- مهارات الطباعة
- عدسة التكبير والتصغير
- أوامر العرض

الفصـــل العاشـــر
مهارات إضافية



انسياب النص حول الصورة

تعلمنا في درس سابق كتابة فقرة نصية من عدة أسطر، وهنا سوف نتعلم كيف نجعل النص ينساب حول الصورة مما يظهر تصميمك في شكل انسيابي أنيق.

لنفرض أن لدينا النص والصورة كما في الشكل المبين أدناه ولجعل النص ينساب مع حدود الصورة نقوم بالخطوات التالية:

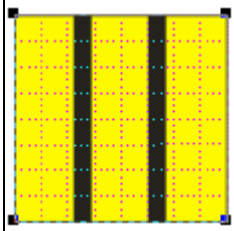
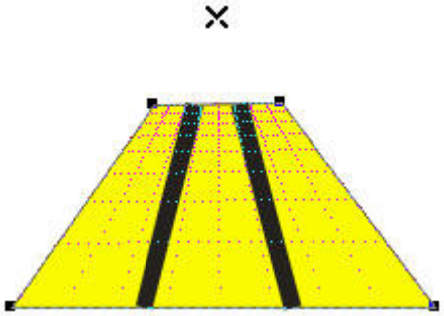
د./حازم فلاح سكيك

حدد الصورة بأداة التحديد ثم اضغط على الزر **.Paragraph Text Warp**

- من القائمة المنسدلة يمكنك التحكم في موقع الصورة بالنسبة للنص.
- إختر من القائمة الأمر Text Flows Right
- حدد قيمة البعد بين النص والصورة من خلال Text warp offset.
- حرك الصورة إلى اليمين ولاحظ انسياب النص حولها.

المنظور Perspective

تحتاج أحيانا في تصميمك إضفاء منظور حقيقي للأشياء من خلال استخدام أمر Perspective ليبدو التصميم كما لو أنه يحاكي الواقع من حيث ظهور الأشياء قريبة أو بعيدة عن الناظر، وتعمل هذه الأداة من خلال شبكة على شكل مستطيل تحتوي الكائن الرسومي مع أربعة مربعات سوداء على الأركان يمكن تحريكهم في أي اتجاه مع إتباع الكائن الرسومي لموضع هذه المربعات.

		
أرسم مربعاً وارسم به خطين متوازيين كما في الشكل. حدد المجموعة كلها وقم بتطبيق الأمر تجميع	اختر الأمر Add perspective من قائمة Effect فتظهر الشبكة المنقطة باللون الأحمر مع مربعات التحديد.	حرك المربعين في الأسفل في اتجاه التكبير واستخدم إشارة x بتقريبها من المربع لتصغير المسافة بين المربعين في الأعلى.

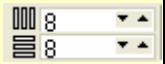
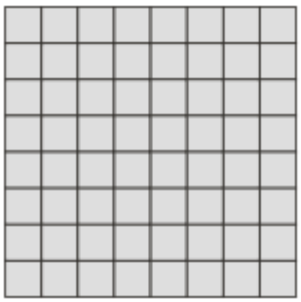
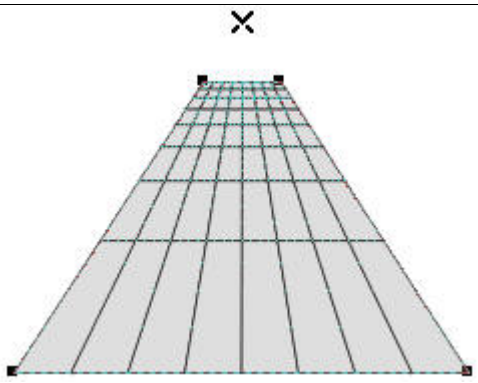
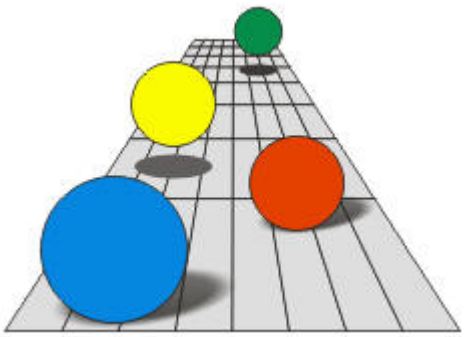
ملاحظة: الإشارة ✕ تمثل نقطة الأفق التي يلتقي عندها الخطان المتوازيان وربما لا تكون هذه الإشارة مرئية في البداية لأنها من المفترض أن تكون في المالانهاية وعندما تقوم بتقريب النقطتين من بعضيهما تصبح في مجال الرؤية على ورقة العمل.

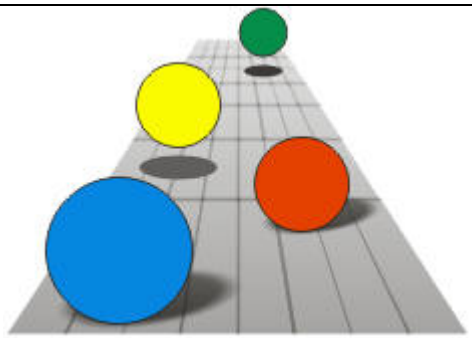
حرك نقطة الأفق ✕ لليمين أو لليسار لإضافة بعد آخر للجسم.

ملاحظة: لتعديل الكائن الرسومي الذي طبق عليه الأمر Add Perspective حدده بمؤشر الماوس ثم استخدم أداة التشكيل.

استخدام أداة الشبكة في عمل خلفية للكائنات الرسومية

سنقوم برسم أجسام تبدو على مسافات مختلفة وعلى ارتفاعات مختلفة تظهر للناظر بتأثير خلفية شبكية.

باستخدام أداة الشبكة على شريط الأدوات حدد عدد الصفوف 8 وعدد الأعمدة 8  أرسم الشبكة على شكل مربع وأعطها لوناً رمادياً.	
استخدم أمر Add perspective للحصول على الشكل المقابل.	
أضف كائنات رسومية كما في الشكل مع وضع الظلال للأجسام التي ستبدو على الشبكة مباشرة وارسم شكلاً بيضاوياً بلون رمادي اقرب للأسود يمثل ظل الكائنات التي ستبدو فوق الشبكة، مع مراعاة أن تكون الأجسام القريبة أكبر من	

البعيدة.	
استخدم أداة الشفافية وحدد الشبكة بها مع السحب من الأسفل إلى الأعلى لإعطاء تأثير إضاءة على الشكل.	

ملاحظة: لا يمكن تطبيق أمر المنظور على الصور المدرجة ولكن يمكنك الحصول على نفس الأمر من خلال المؤثرات في قائمة Effect D3 من قائمة Bitmaps.

تصدير الملفات

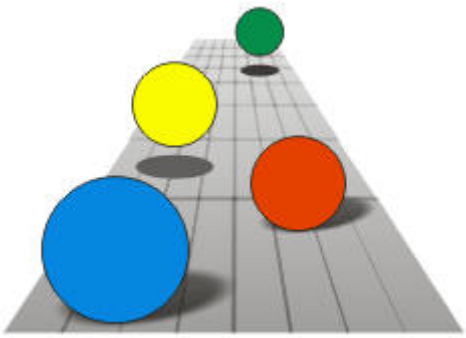
يعتبر برنامج كورل درو من أقوى البرامج التي تتعامل مع البرامج الأخرى من خلال إمكانيته لتصدير ملفاته إلى قائمة كبيرة من الملفات التي تشغلها برامج أخرى، منها على سبيل المثال تحويل ملفات الكورل إلى ملفات صور بمختلف أنواعها أو إلى ملفات الادوبي فوتوشوب أو ملفات الأوتوكاد أو ملفات معالجة الكلمات مثل الوورد. يمكنك عند تحميل برنامج الكورل درو من الاسطوانة على جهازك تحديد كل خيارات تحويل الملفات أو اختيار مجموعة محددة تعلم مسبقاً حاجتك لها.

لتصدير الملفات استخدم الأمر Export من قائمة File ثم حدد كلا من اسم الملف والمجلد الذي ستخزن عليه الملف الجديد الناتج عن عملية التصدير، أهم ما في الأمر هو تحديد نوع الملف الذي ستقوم بالتصدير له وسيكون هناك مربع حوار لتحديد خصائص الملف حسب نوعه.

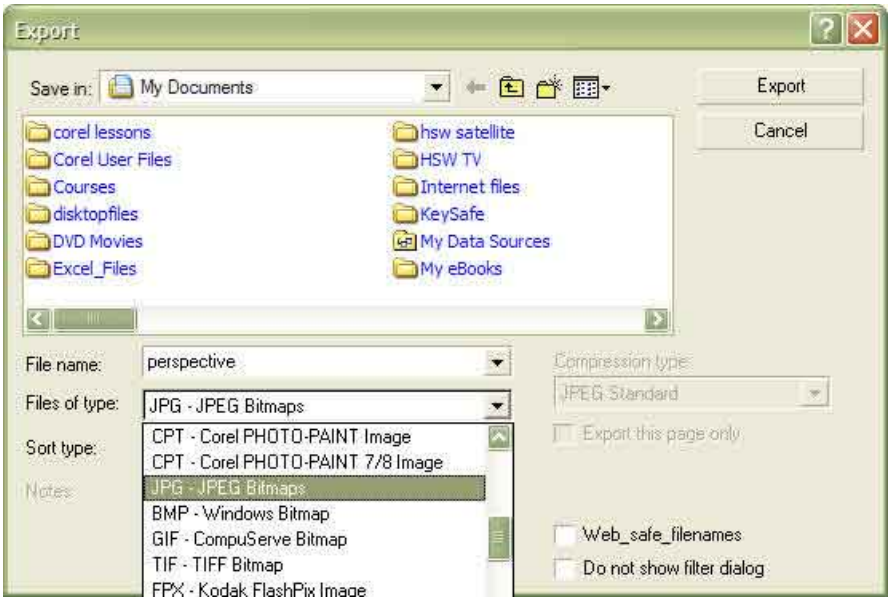
تصدير ملف الكورل إلى ملف صور من نوع *.jpg

سنقوم بتحويل الرسم الذي قمنا بإنشائه في الدرس السابق باستخدام الأمر Export إلى صورة jpg.

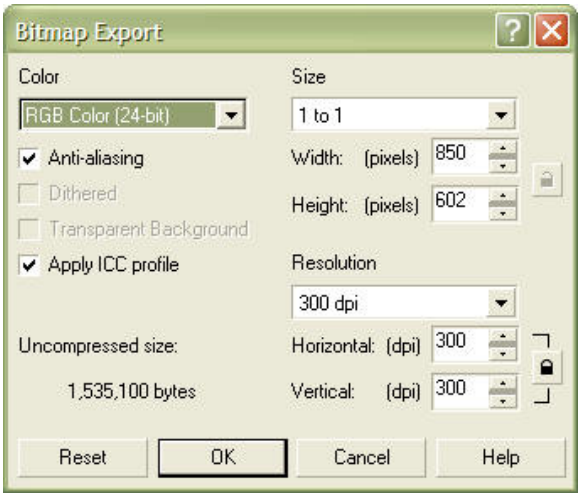
(1) قم بفتح الملف الذي يحتوي على الرسم السابق.



(2) إختر الأمر Export من قائمة File وستحصل على مربع الحوار التالي:

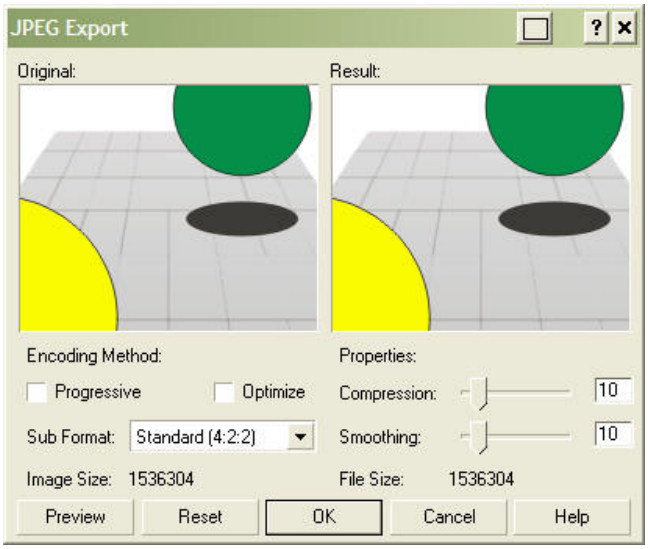


(3) حدد من القائمة المنسدلة Files of Type الملف بنوع JPG-JPEG Bitmaps ثم اضغط على الأمر Export بعد أن تكون قد حددت اسم الملف والمجلد الذي سيصدر إليه.



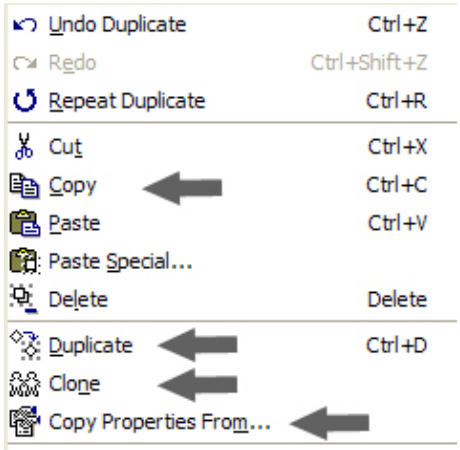
(4) من مربع حوار Bitmap Export حدد قيمة الدقة Resolution التي ستحدد وضوح الصورة وحجم الملف الناشىء، ثم اضغط على OK.

(5) من مربع حوار JPEG Export يمكنك معاينة الصورة الناتجة في نافذة Result. إذا لم تكن الصورة مرئية استخدم مؤشر الماوس على النافذة اليسرى، Original وسيأخذ المؤشر شكل كف اليد، اضغط مع التحريك حتى تظهر الصورة، إرفع الضغط على الماوس وستظهر الصورة على النافذة اليمنى.



(6) يمكنك تعديل القيم أعلاه، ثم اضغط على Ok لتحصل على ملف جديد في المجلد الذي اخترته.

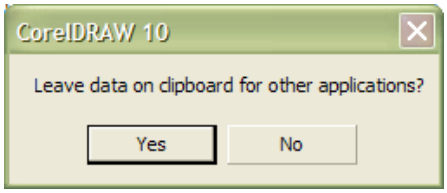
النسخ والاستنساخ للكائنات الرسومية



يوفر كورل درو أوامر لنسخ الكائنات الرسومية، وهي تقع ضمن قائمة Edit والأوامر هي Copy و Duplicate و Clone و Copy Property From.... وكل أمر من هذه الأوامر له استخدامه الخاص حسب الحاجة:

أمر النسخ Copy

يستخدم هذا الأمر لنسخ كائن رسومي أو أكثر ويحفظه الكمبيوتر في ذاكرة مؤقتة تسمى الحافظة، وذلك بهدف استخدامه في تصميم آخر على ورقة عمل أخرى لبرنامج كورل درو أو برنامج آخر، ويتم إدراجه باستخدام الأمر لصق Paste من قائمة Edit. هذه النسخة تبقى في الحافظة ما لم يتم استخدام الأمر Copy مرة أخرى لنسخ كائن آخر أو الخروج من البرنامج. وفي حالة الخروج من البرنامج سوف يظهر لك رسالة إذا ما كنت تريد الاحتفاظ بمحتوى الحافظة أم لا.



أمر الاستنساخ Duplicate

يستخدم هذا الأمر حين الحاجة لعمل نسخة عن كائن رسومي على نفس ورقة العمل دون وضعه داخل الحافظة وستجد أن تنفيذ هذا الأمر يتم بسرعة بمجرد تحديد الكائن الرسومى المراد استنساخه والضغط على الأمر Duplicate أو الضغط على مفتاح الاختصار Ctrl+D. وفي كل مرة تقوم بعمل نسخة يتم تحديد النسخة الجديدة، وتكرار تنفيذ هذا الأمر سيظهر الأشكال المستنسخة في شكل محدد بإزاحة ثابتة يمكن التحكم بها.

ملاحظة: يمكن التحكم بمواضع النسخ الجديدة عن طريق إزاحة النسخة الجديدة إلى الموقع المراد ثم تنفيذ أمر الاستنساخ عدد من المرات حسب ما تريد.

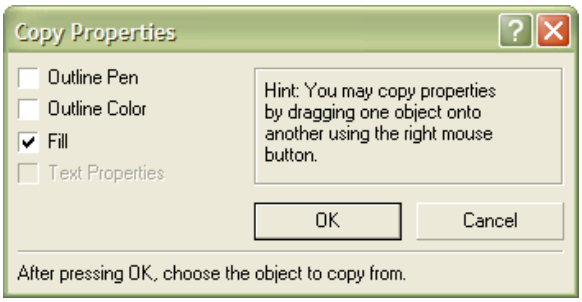
أمر الاستنساخ Clone

يعمل هذا الأمر بنفس طريقة الأمر السابق Duplicate ولكن النسخة الجديدة من الكائن الرسومي تحتفظ بتبعيتها للأصل، فإجراء أي تغير على الأصل ينفذ على الجسم المستنسخ مثل تغير التعبئة أو الحجم أو الحدود أو الموضع.

ملاحظة: إذا قمت بتغيير تنسيق النسخة فإن هذه الخاصية تتحرر من تبعيتها للأصل.

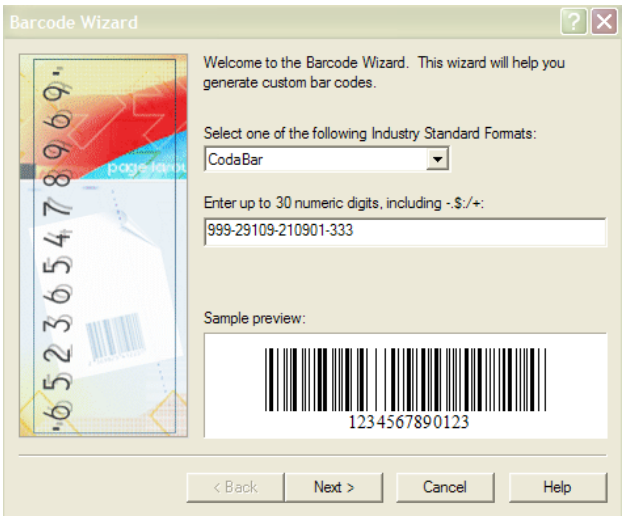
أمر نسخ التنسيقات

يمكنك نسخ تنسيق كائن رسومي وتطبيقه على كائن جديد، وذلك للإسراع في إنجاز تصميمك. يتم تنفيذ هذا الأمر بتحديد الكائن الرسومي الجديد ومن ثم استدعاء أمر نسخ التنسيق من قائمة Edit. يظهر لك مربع حوار لتحديد ما إذا كان المراد هو نسخ تنسيق الحد الخارجي أو لونه أو تنسيق التعبئة.



حدد خيارك الذي تريده ثم اضغط بسهم الماوس الأفقي على الكائن الرسومي الذي تريد أن تأخذ تنسيقه.

عمل الباركود BarCode



تحتوي كافة التصميمات الخاصة بالمنتجات التسويقية سواء كانت مواد غذائية أو أجهزة كهربية أو كمبيوتر على شريحة بيضاء عليها خطوط سوداء تعرف باسم الباركود، والتي تستخدم كتعريف بالمنتج وربطه ببرامج الكمبيوتر المستخدمة من خلال استخدام قارئ ليزر لقراءة هذه الخطوط. يوفر برنامج كورل در معالجاً لتصميم الباركود حسب النظام الذي تريده من خلال خيارات عديدة يوفرها لك المعالج.

ضع الكود الذي تريده للمنتج والمعرف عادة من خلال برنامج قواعد البيانات للشركة المنتجة للسلعة وسيقوم المعالج بتصميم الكود حسب المقاييس العالمية المحددة له مسبقا والمتاحة لك لاستخدامها.

بعد الانتهاء من تنفيذ الأمر سيدرج لك كورل درو الكود على شكل صورة يمكن وضعها في المكان المناسب لتصميمك.

ملاحظة: المعالج هو سلسلة من مربعات الحوار يتم فيها تحديد الخيارات اللازمة لتنفيذ الأمر. وللانتقال من مربع حوار إلى آخر اضغط على المفتاح Next أسفل مربع الحوار.

أوامر التحكم بالعرض على الشاشة

يوفر برنامج كورل درو العديد من الأوامر التي تساعدك على إنجاز تصميمك من خلال تكبير حجم الرؤية على الشاشة Zooming، كما توفر عدداً من الأوامر مثل الشبكة والموجه التي تظهر على الشاشة في شكل خطوط تساعدك على ترتيب الكائنات الرسومية دون ظهور هذه الخطوط في الطباعة.

عدسة التكبير والتصغير

عند قيامك بالرسم على حجم ورقة بمقاس A4 مثلا كما في الشكل أدناه، حيث تجد أن من الصعب تحرير أجزاء الرسم بالتعامل مع الصفحة كاملة على الشاشة، ولذلك فلابد من الاستعانة بأداة التكبير . وبالضغط على العدسة يصبح بالإمكان تكبير الجزء المطلوب التركيز عليه في التصميم، وذلك بالضغط على الجزء المراد تكبيره، وكل ضغطة تقوم بالتكبير مع التركيز على الجزء الذي قمت بالضغط عليه بالعدسة.

كما يمكنك استخدام العدسة لرسم مستطيل يحتوي على الجزء المراد العمل عليه ليعرضه على كامل الشاشة مثل استخدام أداة التحديد لتحديد أكثر من كائن رسومي على ورقة العمل.

لهذه الأداة شريط خصائص يحتوي على ثمانية أزرار كما هو موضح بالشكل التالي:

حيث توفر هذه الأزرار طريقة سريعة للتحكم بعرض التصميم على الصفحة، إما باستخدام القائمة المنسدلة لتحديد قيمة التكبير أو استخدام عدسة التكبير أو التصغير . أما العدستين فتستخدمان لعرض الكائن الرسومي المحدد على كامل شاشة الرسم أو لعرض كامل الكائنات الرسومية على ورقة العمل. أما العدسات الثلاث فهي تستخدم لعرض كامل ورقة العمل على الشاشة أو لعرض التصميم على الشاشة إما معتمدة على طوله أو عرضه.

أوامر العرض

يوفر برنامج كورل درو العديد من الوسائل التي تساعدك في إنجاز تصميمك وضبط مواقع الكائنات الرسومية على ورقة العمل من خلال تشغيل بعض الأوامر وإيقافها عند عدم الحاجة لها مثل المسطرة الجانبية والعلوية Rulers وخطوط الشبكة Grid والموجه Guidelines.

تستدعى هذه الأوامر من خلال قائمة العرض View وتفتح قائمة الأوامر وهي مقسمة إلى خمسة أجزاء كما في الشكل المقابل.

الجزء الأول يختص بكيفية عرض التصميم على الشاشة، وفي الأغلب يكون العرض عالي الجودة، وهذا الأمر يستنفذ الكثير من ذاكرة الجهاز، فإذا كان التصميم الذي تقوم به معقداً ويحتوي على العديد من الرسومات ولتسريع استجابة الجهاز لأوامر الرسم والتحرير استخدم العرض العادي أو عرض الحدود فقط، حيث يتم هنا عرض حدود الرسم فقط ويخفي التعبئة من الرسم.

الجزء الثاني ويختص بعرض التصميم على كامل الشاشة، وهذا يعطي لك فرصة لرؤية التصميم كاملا على الشاشة مستغلاً كل مساحتها للتصميم دون إظهار أشرطة الأدوات والقوائم، وللعودة اضغط على المفتاح Esc على لوحة المفاتيح.

الجزء الثالث يقوم بإظهار أو إخفاء المسطرة أو الشبكة أو الموجه، وهذه الأوامر تجعل ترتيب التصميم أسهل. أما الموجه فهي خطوط وهمية يمكن سحبها من المسطرة العلوية أو الجانبية بالضغط عليها والسحب للمكان الذي تريده على ورقة الرسم لترتيب الكائنات الرسومية نسبة لها.

الجزء الرابع يوفر أوامر إحياء ارتباط الكائنات المرسومة بالشبكة أو بالموجه أو بالكائنات الرسومية على ورقة العمل، وستلاحظ أن هذا سيساعدك في عملية تحريك الأجسام.

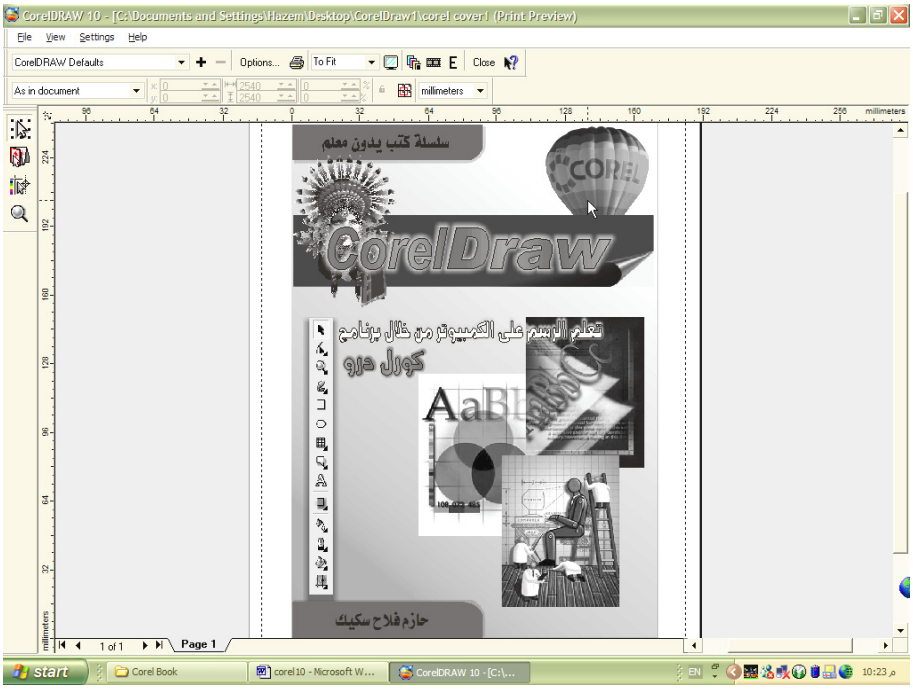
الجزء الخامس من قائمة العرض لضبط أبعاد الشبكة وكذلك الموجه.

تمرن على هذه الأوامر من خلال تشغيلها وإيقافها وملاحظة الهدف من كل أمر تستخدمه.

مهارات الطباعة

عند الانتهاء من تصميمك فإنك بحاجة إلى طباعة عملك على الطابعة المتصلة بالكمبيوتر. يمكنك إجراء أمر الطباعة من خلال تنفيذ أمر الطباعة Print من قائمة File. وسيتم إرسال التصميم إلى الطابعة حسب الإعدادات الافتراضية للطابعة. أما في حالة الرغبة في التحكم بإعدادات الطباعة قبل إرسال التصميم للطابعة استخدم الأمر Print Preview... من قائمة File. سيقوم كورل درو بتشغيل برنامج عرض المادة قبل الطباعة، والتي يظهر فيها التصميم بالنسبة لنوع وحجم الورق المحدد مسبقا.

ملاحظة: يظهر التصميم باللونين الأبيض والأسود والتدرج الرمادي بينهما إذا كانت الطابعة المعرفة على الكمبيوتر غير ملونه مثل طابعات الليزر، أما إذا كانت الطابعة ملونه فسيظهر العرض بالألوان الطبيعية للتصميم.



يوفر لك برنامج عرض الطباعة أزرار تحكم خاصة تختلف عن شاشة كورل درو للرسم والتصميم، حيث تظهر قائمة أوامر مختلفة وأزرار تحكم جديدة بهدف تسهيل عملية ضبط

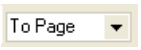
التصميم على الورقة والتحكم بإخراجه على الطابعة، ولا يمكن التعديل في الكائنات المرسومة أو الوصول إلى أدوات الرسم في هذه المنطقة إلا بالخروج من أمر عرض الطباعة Print Preview وذلك باستخدام زر الإغلاق Close.

يوضح الشكل التالي شريط الأدوات الخاص بعرض الطباعة وعلى اليمين زر الإغلاق Close.

وللتوضيح سنقوم بشرح وظيفة كل زر من هذه الأزرار.

يقوم هذا الزر بتوفير قائمة منسدلة لاختيار موضع التصميم بالنسبة للصفحة كأن يكون في المنتصف أو في الركن الأيسر العلوي أو على أي موضع تحدده من أحد الخيارات المتاحة.

وتصبح الأزرار على يمين هذا الزر متاحة في حالة الضغط على التصميم بمؤشر الماوس وتحديده كالمعتاد حيث يمكنك في هذه الحالة التحكم في حجمه إما بتصغيره أو تكبيره أو إزاحته بالقدر الذي تريده مستخدما مؤشر الماوس، أو إدخال القيم المناسبة في الخانات المخصصة لذلك.

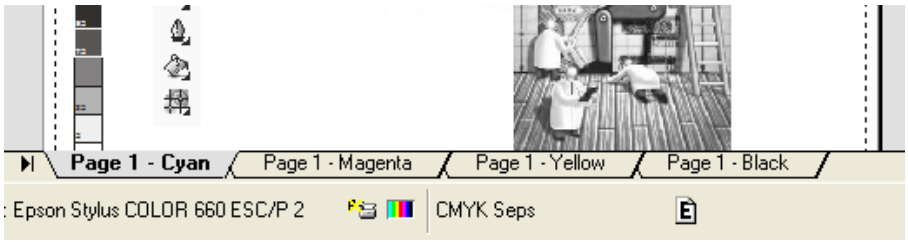


يقوم هذا الزر بالتحكم بعرض التصميم على الشاشة من حيث تكبيره أو تصغيره وهذا لا يؤثر على الشكل أو الحجم بالنسبة للورقة.

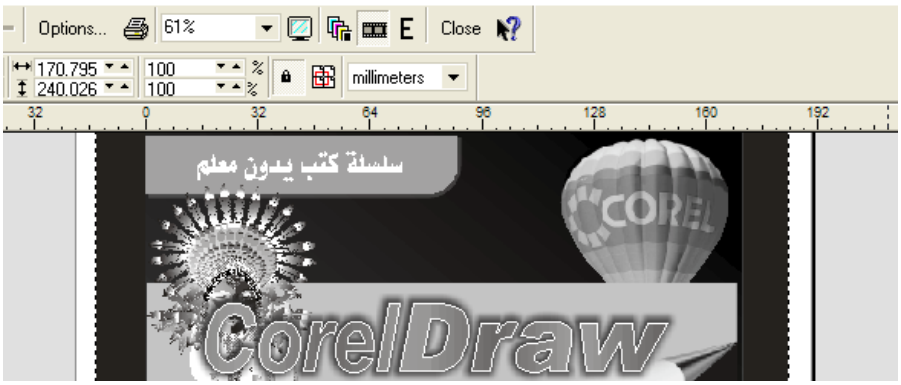
للحصول على عرض كامل للتصميم على الشاشة، استخدم هذا الزر حيث تختفي كافة الأزرار وأشرطة الأدوات وقائمة الأوامر لتتيح لك مجالاً أوسع لمشاهدة التصميم على الشاشة. وللخروج من هذه الوضعية اضغط على المفتاح Esc على لوحة المفاتيح.

يستخدم هذا الزر لفرز الألوان، حيث يقوم بعمل فرز كامل للتصميم وعرض كل لون على ورقة مختلفة تسمى باسم اللون الأساسي على أساس نظام الألوان CMYK

والذي تم شرحه مسبقاً، وهذه الميزة تعد من الميزات المهمة لبرنامج الكورل درو وهي قدرته على فرز الألوان وطباعة كل لون على شفافية لتجهيز التصميم لطباعة الاوفست.



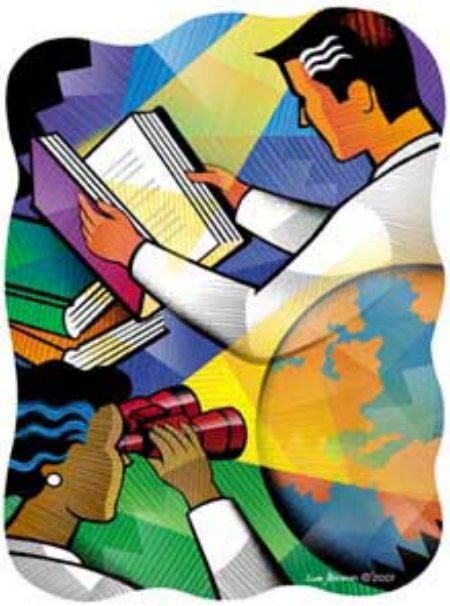
هذا الزر يقوم بتحويل التصميم إلى نجاتيف بتحويل الأبيض إلى أسود والأسود إلى أبيض.



يستخدم هذا الزر لعكس التصميم ويستخدم للطباعة على الشفافية.

Close للخروج من شاشة عرض الطباعة والعودة لورقة العمل.

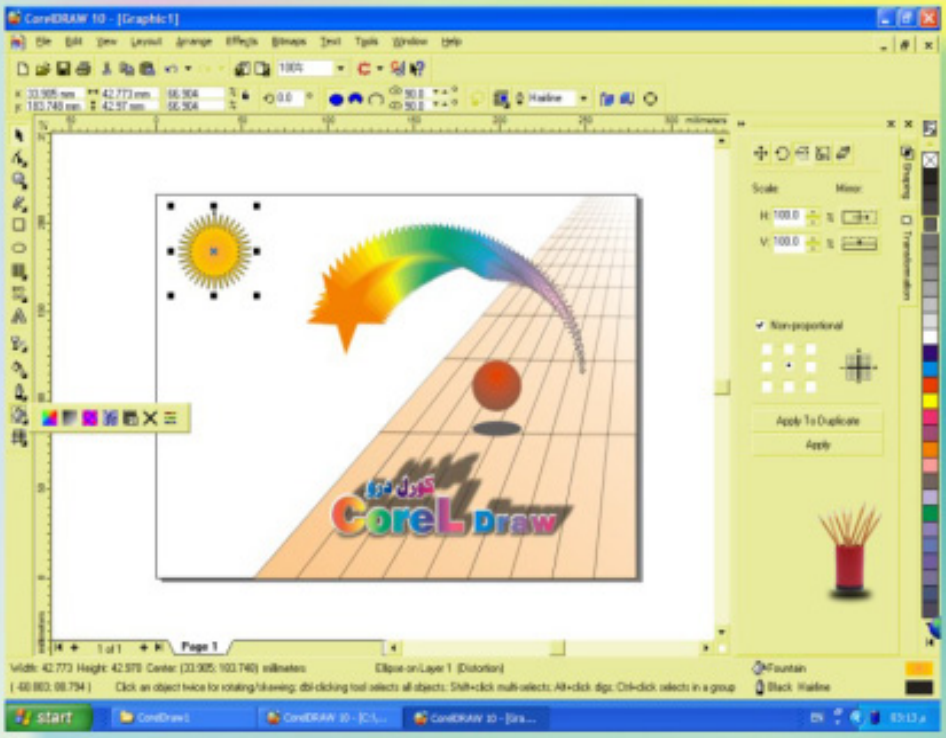
لإرسال التصميم للطابعة.



سلسلة كتب بدون معلم

كورل درو

CorelDRAW



كن في المقدمة وابق دائماً في المقدمة مع
أكثر البرامج استخداماً في مجال الرسم والتصميم

د./ حازم فلاح سكيك
جامعة الأزهر - غزة

الفصل الحادي عشر

الفصل الحادي عشر

تدريبـــات

الفصـــل الحادي عشر

تصاميم ونماذج

- تصميم غلاف
- تصميم إعلان
- تصميم شعار
- تصاميم مختلفة

د./حازم فلاح سكيك

الفصـــل الحادي عشر

تصاميم ونماذج

تصميم غلاف

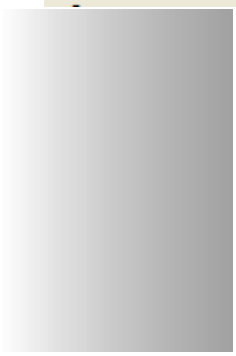
سوف نقوم في هذا التدريب بعمل تصميم غلاف لكتاب تعليم برنامج كورل درو، وسوف نقوم من خلال هذا التدريب بالمرور على العديد من المهارات التي شرحت في الفصول السابقة. تصميم الغلاف على النحو التالي:

خطوات التصميم

(1) شغل برنامج كورل درو ومن قائمة Layout اضغط على أمر إعداد الصفحة Page Setup.

(2) حدد أبعاد الصفحة التي ستكون للغلاف ولتكن 170mm×250mm واضغط على المفتاح OK.

(3) من قائمة Layout اختر الأمر Page Background حدد خانة Solid واختر اللون الأزرق ثم اضغط على المفتاح OK.



(4) أرسم مستطيلاً على كامل حدود الصفحة.

(5) استخدم أداة التعبئة المتدرجة وقم باختيار تدرج لوني من اللون البرتقالي إلى اللون الأصفر.

(6) حول المستطيل إلى منحني باستخدام الأداة .

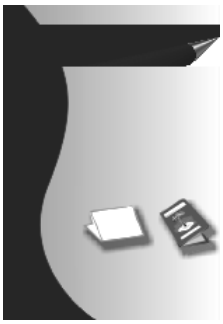
(7) باستخدام أداة التشكيل قم بعمل عقدة على الضلع الأيسر للمستطيل واعمل الشكل المقابل.

(8) أرسم مستطيلا لتكتب عليه العنوان بلون أزرق أيضاً.

(9) قم بتحويل المستطيل إلى صورة باستخدام الأمر Convert to bitmap… لتطبق عليه مؤثرات الصورة.

(10) استخدم المؤثر Page Curl من قائمة مؤثرات 3D Effects تحت قائمة Betmaps.

(11) قم بتنفيذ أمر مؤثر Page Curl لتحصل على الشكل المقابل.



(12) من أمر Import قم بإدراج صورة أو أكثر على التصميم ذات علاقة بموضوع الغلاف.

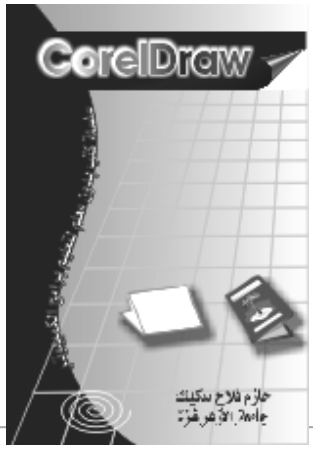
(13) أضف بعداً للصورة مستخدماً أداة الظلال .

(14) اكتب عنوان الكتاب CorelDraw، ثم استخدم اداة التعبئة المتدرجة من اللون الأحمر إلى اللون الأحمر على أن تختار المرور بجميع الألوان بالضغط على خيار عكس عقارب الساعة. ثم استخدم أداة الظلال لإعطاء بعداً إضافياً للنص باللون الأبيض.

(15) أكتب النص " سلسلة كتب بدون معلم لتعليم برامج الكمبيوتر) باللون الأبيض مع إضافة حد أسود للنص.

(16) استخدم أمر Fit Text To Path وإضغط على حافة المنحنى للمستطيل، ثم استخدم المربع الأحمر لإزاحة النص إلى الجانب الذي تريده على التصميم.

(17) استخدم أداة اللحام للتخلص من التقطيع بين الأحرف.



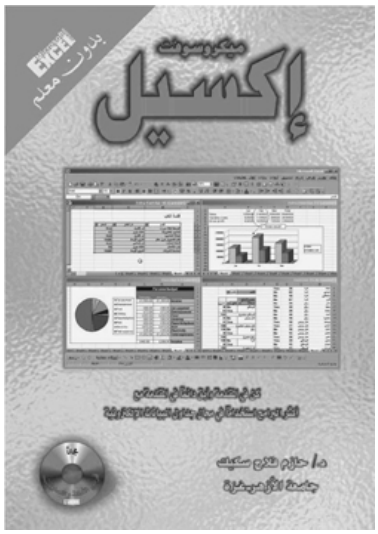
(18) استخدم أداة رسم الأشكال الحلزونية لإضافة مظهر مميز للتصميم بلون أصفر.

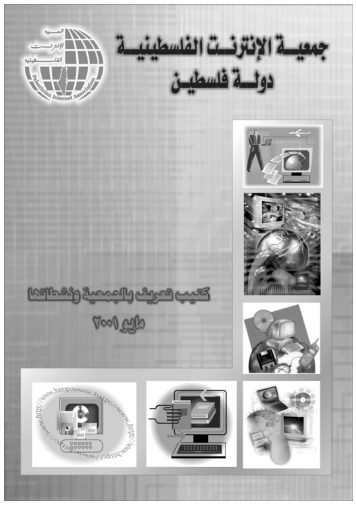
(19) أكتب البيانات الأخرى للغلاف مثل اسم المؤلف وغيره.

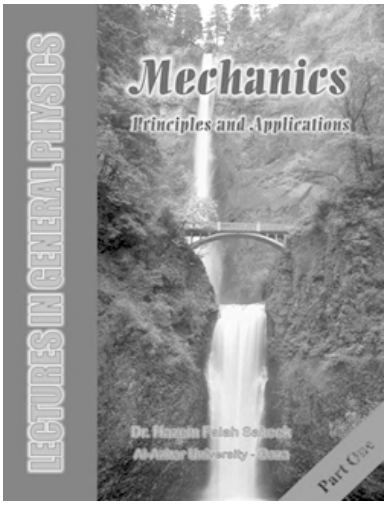
(20) استخدم أداة رسم الشبكة مع استخدام المنظور Add Prespective وأمر Send To Back للحصول على الشكل النهائي.

تمرين 1

قم بتصميم الأغلفة التالية:







د./حازم فلاح سكيك

تصميم إعلان

لتصميم الإعلان حدد الصور المتعلقة بموضوعه، وكذلك الجمل التعبيرية المتعلقة بالإعلان والتي تلفت الانتباه واسم الشركة وعنوانها ولضم هذه العناصر في تصميم أنيق باستخدام كورل درو قم بتخيل شكل هذا التصميم واستخدم كافة المهارات التي تعلمتها خلال فصول هذا الكتاب لتنقل ذلك إلى ورقة العمل.

لنفترض أن الاعلان متعلق بشركة للهواتف الخلوية واسم الشركة (شركة القدس للاتصالات).

خطوات التصميم

(1) شغل برنامج كورل درو ومن قائمة Layout اضغط على أمر اعداد الصفحة Page Setup.

(2) حدد أبعاد الصفحة التي ستكون للاعلان ولتكن 148mm×210mm واضغط على المفتاح OK.

(3) اكتب النصوص التي ستستخدمها في الاعلان باستخدام أداة الكتابة.

(4) ارسم مستطيلا على عرض الصفحة ليكون خلفية لعنوان الشركة لابرازه بوضوح.

(5) استخدم أداة التشويه على المستطيل لتغير شكله بما هو مناسب كما في الشكل.

(6) ادرج مجموعة الصور المناسبة للتصميم ورتبها عل ورقة العمل.

(7) استخدم أداة الشفافية على المستطيل لاظهار صورة الهاتف خلف المستطيل الذي عليه العنوان.

(8) أضف ظلال على العنوان الرئيسي.

(9) استخدم أداة البعد الثالث على الجملة التي تريدها ملفتة للنظر.

(10) ارسم دائرة واستخدم أداة تشويه سن المنشار للحصول على شكل مناسب لاظهار قيمة الخصم.

(11) يمكنك استخدام أداة الكنتور لعمل اطار يحتوي عنوان الشركة.

تصميم شعار

لنفرض إنك تريد القيام بتصميم شعار لمؤسسة أو شركة أو غيره باستخدام برنامج كورل درو. نفرض أن الشعار المراد تصميمه دائري ويحتوي على اسم المؤسسة باللغتين العربية والإنجليزية.

د./حازم فلاح سكيك

لنأخذ النموذج التالي للتصميم وهو خاص بموقع على الإنترنت هو الموقع التعليمي الفيزيائي. ونشرح خطوات تنفيذ هذا الشعار.

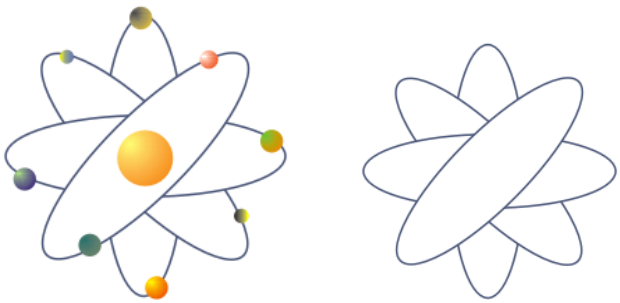
(1) اكتب النص المراد استخدامه في الشعار واختر اللون ونوع وحجم الخط المناسب.

(2) ارسم دائرة قطرها 5 سم لتقوم بوضع النص على المسار الدائري يجب مراعاة العلاقة بين طول النص المكتوب وقطر الدائرة.

(3) استخدم الأمر Fit Text To Path للنص العربي ثم من خلال المربع الأحمر حرك النص على محيط الدائرة كما في الشكل ثم كرر استخدام هذا الأمر على النص الإنجليزي ومرة أخرى على عنوان الموقع مع تحريك النص على محيط الدائرة. (انظر الفصل الرابع من الكتاب لانسياب النص على مسار صفحة 94).

(4) حدد الدائرة واستخدم مفتاح Del للتخلص من إطار الدائرة أو قم باختيار زر بدون حدود.

(5) ارسم شكل بيضاوي ثم استخدم لوحة حوار التحويلات الدائرية واختر زاوية قدرها 15 درجة ثم اضغط على المفتاح Apply To Duplicates ثلاثة مرات.



(6) ارسم دوائر صغيرة مختلفة الحجم وبدون حدود ثم قم بتعبئتها باستخدام أداة التعبئة المتدرجة.

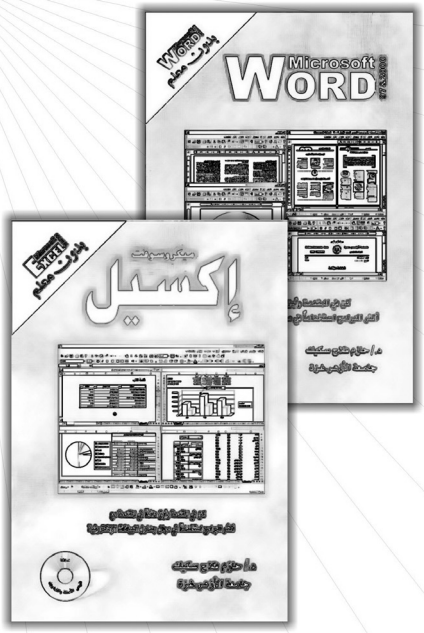
(7) استخدم أوامر التجميع والمحاذاة لتجميع الشكل النهائي بشكل متناسق ومتماثل.

تصاميم مختلفة

سلسلة كتب بدون معلم
لتعليم استخدام أكثر برامج الكمبيوتر انتشاراً

Microsoft Office 2000

صدر حديثا
كتاب ميكروسوفت وورد
كتاب ميكروسوفت إكسيل



كتاب ميكروسوفت وورد
تنسيق الخطوط والفقرات والحدود والظلال والتنسيق التلقائي
كتابة المعادلات الرياضية
ادراج الصور واستخدام ادوات الرسم
دمج المراسلات وتصميم النماذج
مهارات التعامل مع المستندات الطويلة
استخدام الاسنادات الترافقية والارتباط التشعبي والتسميات التوضيحية

كتاب ميكروسوفت إكسيل
تنسيق ورقة العمل واستخدام التنسيق التلقائي والتنسيق الشرطي
ادراج المعادلات الرياضية واستخدام الدوال
إدراج التخطيطات البيانية وتنسيقها
مهارات التحكم في الطباعة
فرز البيانات والمجاميع التلقائية
دمج البيانات واستخدام امر الاستهداف
استخدام الجداول المحورية لتحليل البيانات
استخدام وحدات السيناريو
حدات الماكرو وتخصيص ازرار لتشغيلها

كن في المقدمة وأبق دائماً في المقدمة مع أكثر برامج الكمبيوتر استخداماً
متوفر في جميع مكتبات غزة

كتاب ميكروسوفت وورد ١٦ شيكل
كتاب ميكروسوفت إكسيل ١٨ شيكل مع قرص الأمثلة والتمارين

قرص الأمثلة والتمارين
خطوات نسخ الملفات إلى الجهاز
Microsoft Excel
- ضع القرص المرن في محرك الأقراص A
- قم بفتح القرص المرن.
- افتح ملف وورد "خطوات نسخ الملفات من القرص المرن إلى الجهاز" أو ملف المفكرة.
- تتبع خطوات الإعداد.

قرص الأمثلة والتمارين
خطوات نسخ الملفات إلى الجهاز
Microsoft Excel
- ضع القرص المرن في محرك الأقراص A
- قم بفتح القرص المرن.
- افتح ملف وورد "خطوات نسخ الملفات من القرص المرن إلى الجهاز" أو ملف المفكرة.
- تتبع خطوات الإعداد.

د./حازم فلاح سكيك

جامعة الأزهر- غزة

كلية الدراسات المتوسطة

بطاقة تدريب

الاسم: .....

التخصص: .....

مكان التدريب: .....

الفترة من ..... إلى .....

توقيع العميد

.....

جمعية الإنترنت الفلسطينية

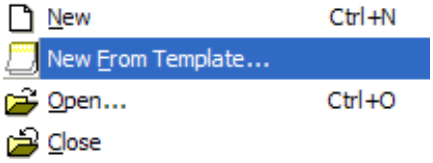
Palestinian Internet Association

جمعية الإنترنت الفلسطينية

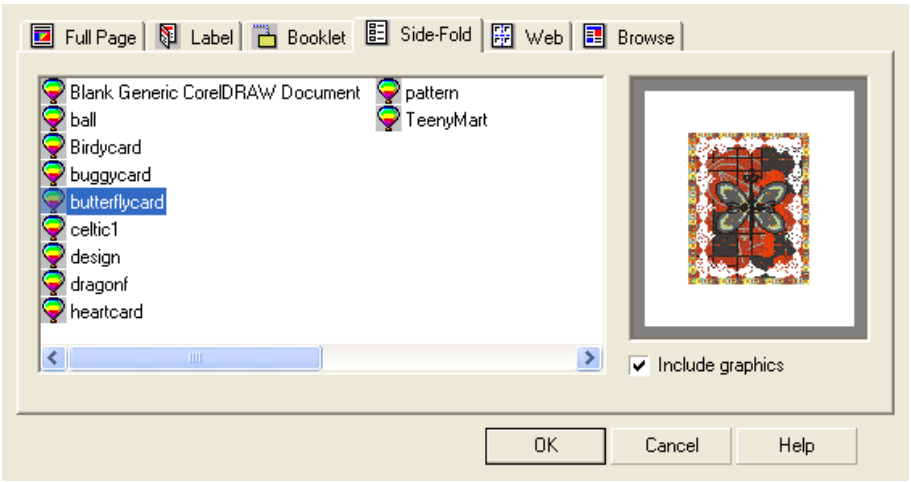
Palestinian Internet Association

تصاميم جاهزة

يوفر لك مصممو برنامج كورل درو العديد من التصاميم الجاهزة للاستخدام من خلال مكتبة الـ Templates والتي يمكنك الوصول إليها من خلال قائمة الأوامر File والضغط على الأمر New From Template… كما في الشكل المقابل:



يقوم أمر التصاميم الجاهزة من فتح مربع حوار يظهر لك قوائم مختلفة كما في الشكل:



تحتوي كل قائمة من القوائم الستة على تصاميم مختلفة وهي من اليسار إلى اليمين:

صفحة كاملة Full Page: وهو تصاميم جاهزة كل تصميم مكون من أربعة ورقات تحتوي كل ورقة على تصميم لصفحة بيضاء للرسائل تحتوي على زخرفة مميزة وورقة تحتوي على تصميم لغلاف للرسالة يمكن طباعته على الظرف البريدي يحتوي على نفس

الزخارف وورقة أخرى لتصميم بطاقة تعريف ترفق مع الرسالة والتصميم الرابع لكتابة العنوان ويمكن أن تطبع على الورق اللاصق. وتظهر الأوراق الأربعة كتبويب في اسفل الشاشة. وكل ورقة تحتوي على مربع نص اضغط عليه وابدأ الكتابة.

ستجد ما يقارب 10 تصاميم بنفس الطريقة اختر منها ما يناسبك.

غلاف Label: وهذه تصاميم أخرى معدة مسبقاً وهي لغلاف لعاب قرص الليزر وأخرى لعاب أشرطة الفيديو.

غلاف كتيب Booklet: هي تصاميم لأغلفة الكتيبات وتحتوي على شعار يمكن تغييره وتحتوي على مربعات نصوص لكتابة العناوين.

المطوية Side-Fold: وهي ورقة معدة للكتابة عليها لتصبح في النهاية على شكل مطوية مثل بطاقات التهنئة وبطاقات الدعوة.

تصاميم الإنترنت Web: وهي تصاميم للصفحة الرئيسية لموقع على الإنترنت تحتوي على رسومات وأزرار تستخدم من قبل مصممي مواقع الإنترنت.

يمكنك استخدام هذه القوالب الجاهزة للسرعة في إنجاز التصميم، مع العلم بأنه يمكن عمل تصاميم خاصة بك والاحتفاظ بها كقوالب جاهزة للمستقبل.

صدر عن سلسلة كتب بدون معلم في الكمبيوتر

مقدمة في الحاسوب

هذا الكتاب اعد خصيصا لكل شخص يستخدم الكمبيوتر لأول مرة بحيث يعطي مقدمة سريعة عن الكمبيوتر ومكوناته وفكرة عمله .كما يدرب المستخدم على تشغيل الكمبيوتر والتحكم به باستخدام نظام التشغيل دوس وذلك لفهم أعمق لعمل الكمبيوتر ثم ينقلك الكتاب إلى تشغيل الكمبيوتر من خلال برنامج الويندوز.

ميكروسوفت وورد

تم إعداد هذا الكتاب ليكون مرجع في برنامج تنسيق الكلمات بإصداراته المتعددة ويحتوي الكتاب على العديد من التطبيقات . من المواضيع الأساسية في الكتاب:

- تنسيق الخطوط والفقرات والحدود والظلال والتنسيق التلقائي
- كتابة المعادلات الرياضية
- إدراج الصور واستخدام أدوات الرسم
- دمج المراسلات وتصميم النماذج
- مهارات التعامل مع المستندات الطويلة
- استخدام الاسنادات الترافقية والارتباط التشعبي والتسميات التوضيحية

ميكروسوفت إكسيل

برنامج اكسيل للجداول الإلكترونية لا غنى عنه فهو من برنامج يضع حلول متكاملة لكافة الأعمال الشخصية والمكتبية. يركز الكتاب على جميع تطبيقات برنامج الاكسيل وتجد في القرص المرفق الامثلة والتمارين الكفيلة بتوضيح كل درس. من المواضيع الأساسية في الكتاب:

- تنسيق ورقة العمل واستخدام التنسيق التلقائي و الشرطي
- إدراج المعادلات الرياضية واستخدام الدوال
- إدراج التخطيطات البيانية وتنسيقها
- مهارات التحكم في الطباعة
- فرز البيانات والمجاميع التلقائية
- دمج البيانات واستخدام أمر الاستهداف
- استخدام الجداول المحورية لتحليل البيانات
- استخدام وحدات السيناريو
- حدات الماكرو وتخصيص أزرار لتشغيلها

د./حازم فلاح سكيك

تم بحمد الله

كورل درو

CorelDRAW

أكثر البرامج استخداماً في مجال الرسم والتصميم

أعدت سلسلة كتب بدون معلم خصيصاً لتعليم أكثر البرامج انتشاراً وذلك بهدف نشر المعرفة الحاسوبية في الوسط العربي.... تم إعداد هذه السلسلة من الكتب بعد خبرة طويلة في مجال التدريب وسيجد المتعلم فيها اسلوب عملي شيق بعيداً عن الإطالة والتكرار..... تم إعداد كل كتاب من ضمن هذه السلسلة بطريقة تكفل للمستخدمين بمختلف مستوياتهم الإستفادة القصوى من كل المهارات التي يتضمنها البرنامج موضوع الكتاب.....

موضوع هذا الكتاب هو برنامج الرسم والتصميم كورل درو الذي اكتسب شهرة عالمية واسعة.... ستجد في فصول هذا الكتاب سبب هذه الشهرة وستتعلم من خلال فصوله كيف تنجز رسوماتك وتصميماتك بنفسك حيث سينقلك من رسم شكل بسيط إلى رسم لوحات فنية تفتخر بها ... ويضعك في قائمة المحترفين....

www.hazemsakeek.com